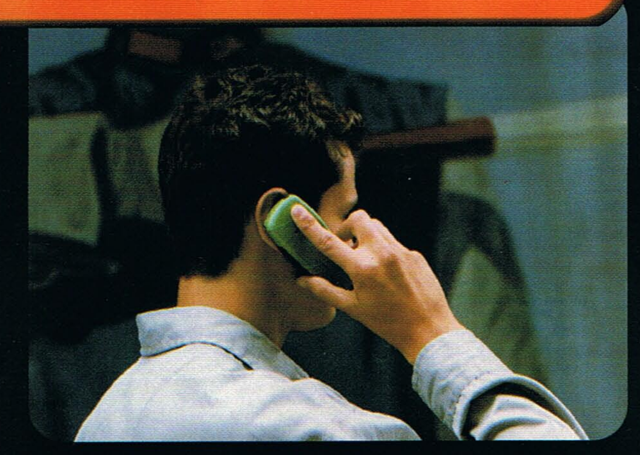
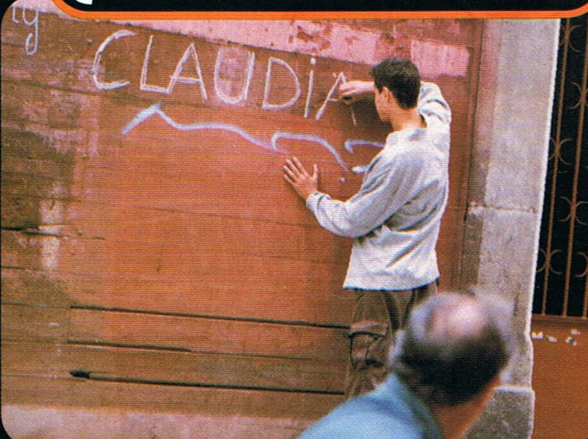

PC • PSX • N64 • GB • SEGA
Nº17 Octubre de 2000 - CADA MES EN TU KIOSCO
395 Ptas.
Canarias, Ceuta y Melilla 420 Ptas.
Portugal- cont. 495 Esc.
SCREENFUN
¡Sùper regalo!
¡La carpeta con todos tus videojuegos!
Los mejores especiales:
Windows: Millenniun Edition
Digimon: ¿Pokémon en la Playstation?
Nintendo arrasa: Game Cube y GB Advance
Los mejores juegos:
Blade (PC), Mario Party 2 (N64), Sacrifice (PC), Mr. Driller (PS), Tachyon (PC), Dave Mirra BMX (PS), Mario Tenis (N64), Fórmula 1 2000 (PS), Turok 3 (N64), Space Channel 5 (DC), Stars 2001 (PC), Rugby 20001 (PC), Pokémon Pinball (GBC), Tenchu 2 (PS), Virtua Athlete (DC)...
Pokémon Snap
Análisis del juego
Guía y consejos
¡Livin' la vida loca!
Los Sims
Más vivos que nunca
¡Avalancha de superhéroes!
X-MEN
¡La novena fantasía arrasa Japón!
FINAL FANTASY IX
ファイナルファンタジーIX
PS2
8 424094 662364
00017
Todas las novedades del 'ECTS 2000': ¡guerra de consolas!

MoviStar Activa

















Cada llamada, una historia.

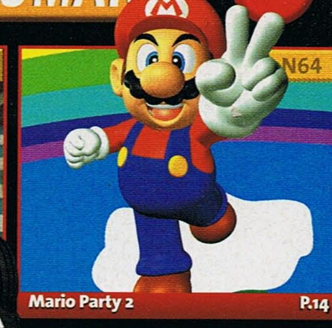
Telefónica
MoviStar

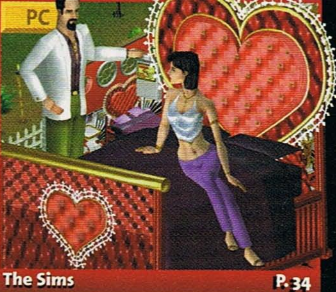
SCREENFUN

Para empezar un nuevo curso, nada mejor que una feria de videojuegos con las últimas y más refrescantes novedades. El invierno nos traerá Blade, Final Fantasy IX, Digimon, Mario Party 2, Sacrifice, Mario Tennis y Giants Citizen Kabuto. *Atentos, que ya tenemos los primeros datos de la sucesora de la N64: la Game Cube. Y más: ¿qué te parecería un safari haciendo fotos a todos los pokémon o atraparlos mientras echas unas partidas al pinball? ¿Y una ampliación de Los Sims? ¿O Turok 3, un baile con Ulala y Joanna en tu GBC? Por cierto, atentos a los X-Men: darán mucho que hablar y, de momento, aquí te ponemos al día. ¡PRESS START!*


PC — Blade P. 8

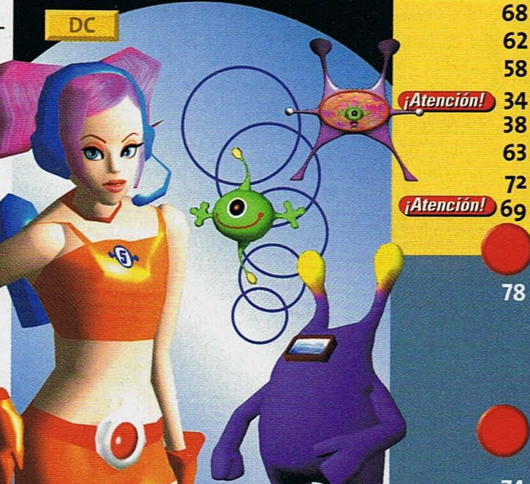

PS — F-1 2000


N64 — Mario Party 2 P.14


PC — The Sims P. 34



X-Men (cine) P. 82


DC — Space Channel 5 P. 36



JUEGOS

IMPACTO INMINENTE

BANCO DE PRUEBAS

Y MÁS...

HARDWARE

ESPECIAL

CINE

ARTÍCULOS

SCREENFUN TRUCOS

Págs. 41 a 56 ¡COLECCIONABLES!

Terminamos dos guías que te salvarán de la ruina: Diablo II y MGS para GBC. ¡Lograrás llegar al final! Y además estrenamos guía: Pokémon Snap. Si te vas a hacer reportero, necesitarás unos consejillos. Tenemos también trucos, pero si estás buscando uno en particular, nos escribes y te lo mandamos:



SCREENFUN, apdo. 14.112 Madrid 28080, o al e-mail: screenfun@bauer.es

¡100% PROBADOS! *Todos los trucos y códigos están comprobados y funcionan a la perfección. ¡Para que no te lleves un chasco!*



¿Quieres hacer tu pregunta de viva voz? Llámanos:

915 476 808

Todos los días de 16:00 a 18:00, nuestro experto en trucos, te atenderá ¡sólo tienes que llamar!

Y si lo deseas, también te facilitamos trucos por fax. Mándanos tu duda al:

915 427 160

ECTS
Game-Show en la isla

Otro año más, el 'ECTS' de Londres abría sus puertas para mostrar lo último en videojuegos. Empápate de las novedades más punteras de los próximos meses...

El ECTS se ha consolidado como la feria más importante de Europa en cuanto a la industria del videojuego se refiere. Todas las compañías, en mayor o menor medida, estaban presentes. Esperábamos ansiosos a que el 3 de septiembre se abrieran las puertas del Olympia Hall londinense, para disfrutar con las novedades de todas las plataformas. Y aquí viene el primer pero: novedades con respecto al E3 de Los Ángeles, la verdad es que hubo pocas. Eso sí, las que hubo, ¡fueron sonadas! Y aquí la palma se la llevó Nintendo, con la presentación de sus dos consolas: la Game Boy Advance y la Game Cube. ¡Por fin pudimos echar unas partidas con la nueva portátil de Nintendo, y os aseguramos que la espera ha merecido la pena! En cuanto a la Game Cube, si bien estuvo allí presente, no fue posible probarla. Otra vez será...
Para amenizar el cotarro, las desarrolladoras de juegos echaron toda la carne en el asador. Hubo megafiestas sonadas, como la de Electronic Arts, pero la campanada la dio Sony, con una party de las que quitan el hipo, ¡concierto de Jamiroquai incluido! Y entre fiesta y fiesta, a probar nuevos juegos, o versiones de éstos más desarrolladas que en la feria E3. Tres días de novedades equivalen a muchos, muchos bombazos; de todas formas, te contamos lo más apetecible de cara a los próximos meses. ¡Ojalá lo disfrutes tanto como nosotros!

Diablo II Expansion Set


Un terremoto de 8 en la escala de Richter: un hechizo del druida abre la tierra y achicharra a los monstruos con ardientes erupciones de lava.


Los monstruos caen en una de las venenosas trampas de la asesina.


Esta vez viajarás al norte, persiguiendo a Baal hasta los fríos yermos bárbaros.

PC · PS · N64 · DC · GBC

Diablo II Expansion Set
Rol de acción · Blizzard/Havas Interactive
Lanzamiento: verano 2001

La comunidad mundial de fans de *Diablo II* va a tener que armarse de paciencia, porque **hasta verano del próximo año no llegará la deseada ampliación del juego.** De todas formas, la espera valdrá la pena: *Diablo II Expansion Set* no sólo ofrecerá dos nuevos personajes, el druida y la asesina, sino también un nuevo acto, que se suma a los cuatro del *Diablo 2* original. Si se desea, los actos antiguos se pueden volver a jugar desde el principio con los dos nuevos personajes.

La asesina es especialista en colocar crueles trampas para, de esta manera, atraer a los monstruos hacia su destrucción. El druida, por otro lado, tiene poderes sobre los animales, y ordena a manadas de lobos, cuervos guerreros u enormes osos grises contra sus enemigos.

La acción comienza después de la bien merecida muerte del malvado Diablo, y te propone ir a la caza de Baal, su hermano. Nuevas búsquedas, más objetos mágicos y monstruos aguardan a los valientes que se apunten a esta nueva aventura.



PC · PS · N64 · DC · GBC

Danger Girl
Aventura de acción · N-Space/THQ
Lanzamiento: noviembre 2000

Basado en el popular cómic del mismo nombre, *Danger Girl* ofrece 3 personajes jugables... ¡y los 3 son chicas de cuerpos esculturales! Para salir con bien de las peliagudas situaciones a las que deben enfrentarse, las Danger Girls deberán usar habilidades de sigilo, francotirador y conducción, y valerse de gadgets de alta tecnología, al estilo James Bond.



PC · PS · N64 · DC · GBC

Aidyn Chronicles
Rol · Volition/THQ
Lanzamiento: noviembre 2000

En este juego de rol tendrás una reserva de diez personajes, y los cuatro que compondrán tu grupo los eliges entre ellos. La historia será lineal, pero podrás escoger en qué orden resolver los objetivos planteados. Los efectos atmosféricos (niebla, lluvia...) no estarán puestos sólo de adorno, sino que tendrán efecto en el avance dentro del juego.



PC · PS · N64 · GBC · GBC

Pokémon Puzzle League
Puzzle · Nintendo
Lanzamiento: diciembre 2000

Teniendo en cuenta que todo lo que lleva la etiqueta Pokémon vende como rosquillas, es increíble que Nintendo haya tardado tanto en pensar en un esto: ¡un juego de puzzle protagonizado por los pokémon! La mecánica básica: alinear bloques iguales, intercambiando unos por otros horizontalmente. La versión de N64 tendrá una modalidad 3D.



PC · PS · N64 · DC · GBC

Max Payne
Aventura de acción · Remedy ent./Take 2
Lanzamiento: mediados del 2001

Interpretas a un duro investigador de raída gabardina. Hay aventura, pero los tiroteos son las auténticas estrellas: Max rueda por el suelo y salta mientras dispara a sus enemigos, ¡y la secuencias a cámara lenta estilo *Matrix* son alucinantes! Las armas son súper realistas: si te dan en una pierna, cojeas perdiendo sangre. Si te dan en el pecho, ¡game over!

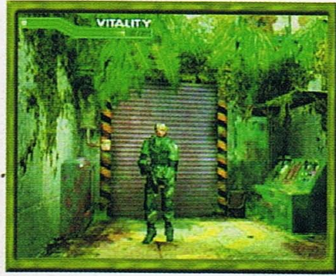
Texto: Michael Stapf, Volker Weitz



Dino Crisis 2



¡Acción! Regina tendrá que pelear mucho más que antes para sobrevivir.



Sin salida: El agente Dylan afronta puzzles que no se solucionan a balazos.

PC | PS | N64 | DC | GBC

Dino Crisis 2

Aventura de acción · Capcom/Virgin Int
Lanzamiento: noviembre 2000

Capcom prepara la última gran aventura de acción para la Playstation. En comparación con su antecesor, los gráficos se han perfeccionado, ¡y aparecen más dinosaurios en pantalla! Las animaciones de los dinos parecen más realistas que nunca, y como buena parte de la acción tiene lugar al aire libre, te atacan por donde menos lo esperas. Regina y su nuevo compañero jugable (un mocetón llamado Dylan) tienen nuevas habilidades con las que esquivar y derrotar a los dinos. ¡Esta vez, la difícil lucha contra las bestias estará más equilibrada!



PC | PS | N64 | DC | GBC

Grandia 2

Rol · GameArts/Ubi Soft
Lanzamiento: primavera 2001

No lo vamos a negar: nos encantó el primer *Grandia*, y aguardamos la segunda parte como un chaval el día de Reyes. Esta vez, todo estará en 3D, personajes incluidos, y la libertad de movimiento de cámara en 360° y unos efectos de luz espectaculares hacen de este juego un auténtico festín visual. No hay ningún tipo de continuidad argumental con respecto al primer *Grandia*, pero se conserva su espíritu y su brillante sistema de lucha, incluida la cómoda opción de combate automático.



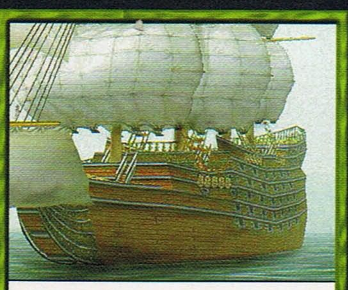
PC | PS2 | N64 | DC | GBC

Mafia

Aventura y velocidad · Take 2 Interactive
Lanzamiento: mediados del 2001

Tenes agallas para ser un matón de la mafia? ¡En *Mafia* de Take 2 podrás demostrarlo!

En más de 20 misiones corres a través de una muy bien representada ciudad americana de los años 30, cumples misiones para tu amigos italianos y vas prosperando en tu carrera como gangster. En las misiones podrás ponerte al volante uno cualquiera de los 60 coches de la época, o participar en sangrientos tiroteos, ¡que también podrás vivir en brutales competiciones multijugador!



PC | PS | N64 | DC | GBC

Online Pirates

Simulación online · Neo Software/Gameplay
Lanzamiento: verano 2001

A mediados del próximo año se lanza en Internet el primer juego multiplayer masivo con mar y barcos de trasfondo. En *Online Piratas* comienzas una carrera como bucanero, mercader o capitán en algún lugar del Caribe. Otros jugadores competirán contigo por hacerse con los mejores tesoros, o por descubrir una ruta comercial más lucrativa.

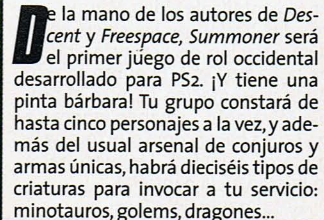


PC | PS | N64 | DC | GBC

Warcraft III

Estrategia en t. real · Blizzard/Havas int.
Lanzamiento: primera mitad del 2001

La cuarta raza serán los muertos vivientes, tras los orcos, humanos y demonios. Habrá una quinta raza, pero todavía se ha dado a conocer. Los héroes que dirigen a las unidades a la batalla consiguen habilidades, conjuros y objetos mágicos, y emiten auras que benefician a sus tropas. Todos los gráficos serán en 3D, y el juego incluirá un editor de mapas y escenarios.



PC | PS2 | N64 | DC | GBC

Summoner

Rol · Volition/THQ
Lanzamiento: noviembre 2000

De la mano de los autores de *Descent* y *Freespace*, *Summoner* será el primer juego de rol occidental desarrollado para PS2. ¡Y tiene una pinta bárbara! Tu grupo constará de hasta cinco personajes a la vez, y además del usual arsenal de conjuros y armas únicas, habrá dieciséis tipos de criaturas para invocar a tu servicio: minotauros, golems, dragones...

Otros destacados

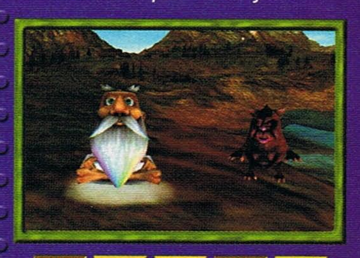


PC | PS2 | N64 | DC | GBC

Zone of the Enders

Combate de mechs · Konami
Lanzamiento: 2001

Solo se podía ver un video, pero era impresionante: mechs volando sobre la ciudad, disparándose con ametralladoras, cohetes, dandose de espadazos... ¡y la historia está escrita por Hideo Kojima!



PC | PS | N64 | DC | GBC

Black & White

Simulador divino: Lionhead Studios/EA
Lanzamiento: finales 2000/principios 2001

En este juego interpretas a un dios, y tienes un monstruo gigante que te obedece. En la versión de DC, los jugadores podrán adoptar una perspectiva de primera persona desde los ojos del monstruo.



PC | PS | N64 | DC | GBC

Gunman

Shooter · Rewolf/Havas Interactive
Lanzamiento: finales 2000

Utilizando el motor de juego de Half-Life, Gunman se desarrolla en planetas alienígenas. Los enemigos tendrán una estupenda inteligencia artificial, las armas podrán reprogramarse para cada situación y habrá vehículos a los que subirse.



PC | PS | N64 | DC | GBC

The Mission

Aventura de acción · Microids/Friendware
Lanzamiento: navidades 2000

Es un juego basado en el anuncio de Nike The Mission... ¡sí, aquel en el que un equipo de futbolistas tenía que robar un balón porque era "más redondo"! ¡Y puedes llevar a Guardiola y Figo! La repera...



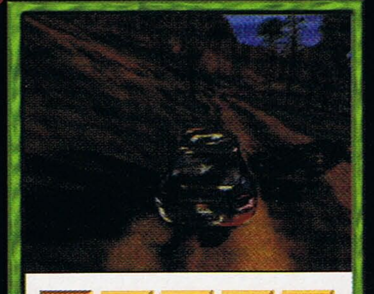
PC PS N64 DC GBC

ISS

Fútbol - Konami

Lanzamiento: noviembre 2000

Aunque aparecerá para varias plataformas, la propia Konami reconoce que la nueva edición del *Internacional Superstar Soccer* ha sido desarrollada con la Playstation 2 en mente. Visualmente es genial, con movimientos fluidos y detallada animación facial de los jugadores, ¡y todo apunta a que podría convertirse en el mejor juego de fútbol para PS2! Konami España va a esforzarse para que esté en las tiendas muy poquitos días después del lanzamiento de la consola. ¡Una estupenda noticia!



PC PS N64 DC GBC

Pro Rally 2001

Juego de carreras - Virgin Interactive

Start: invierno de 2000

En *Pro Rally 2000* se ha implantado por primera vez un copiloto inteligente. En vez de limitarse a avisarte de las próximas curvas, detecta tus errores de conducción y te aconseja cómo corregirlos. Si estás apurando demasiado la frenada o si giras con mucha brusquedad, se dará cuenta y te lo avisará. ¡Con su ayuda podrás mejorar un montón tu técnica! Además de esto, el realismo de los gráficos dejó a todos con la boca abierta en la feria, ¡es un juego de rallies revolucionario!



PC PS2 N64 DC GBC

Rayman Revolution

Plataformas - Ubi Soft

Lanzamiento: noviembre 2000

Después de triunfar en Playstation, Nintendo 64, PC, Dreamcast y hasta Game Boy, que a nadie se le ocurra pensar que el héroe sin cuello iba a parar. Ahora le toca hacer un importante salto: convertirse en un héroe del siglo XXI. Para ello, además de las texturas de altísima resolución y los detalles extra, se ha rediseñado una atmósfera con nuevos personajes y enemigos, efectos especiales añadidos y secuencias cinematográficas que doten de un ritmo aún mayor a este plataformas.



PC PS2 N64 DC GBC

Kessen

Estrategia - Koei/Electronics Arts

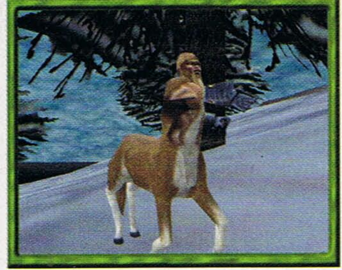
Lanzamiento: noviembre 2000

En este hermoso wargame medieval dirigirás ejércitos de samurais hacia el honor... ¡y la muerte! Nos recordó un poco a *Shogun Total War* (analizado en este mismo número), pero los gráficos de la PS2 hacen que las batallas sean muchísimo más espectaculares, con los soldados modelados en gloriosas 3D. Los tres ángulos de cámara te permiten una buena observación del campo o una mayor inmersión.

EQ-Scars of Velious



Iglús y pinos nevados cubren el paisaje. Velious es un continente helado...



... poblado por criaturas adaptadas al frío. Entre ellas, ¡orcos de nieve y centauros!

PC PS N64 DC GBC

The Scars of Velious

Ampliación *Everquest* - Verant/Ubi Soft

Lanzamiento: invierno 2000

Al igual que la primera ampliación de *Everquest (The Ruins of Kurnak), The Scars of Velious* añade un nuevo continente a este mundo online de fantasía, lo cual supone ampliar su extensión en un 20%. Velious está situado al sur de Antonica, y lo pueblan gigantes de escarcha, dragones de hielo y fieros hombres-nutria. El detalle gráfico de este mundo es muy superior al habitual, ya que consta del triple de polígonos y mejores texturas. ¡Cavernas de cristal y torres heladas te aguardan repletas de tesoros!



No parece ropa apropiada para el frío...

Nintendo: Game Cube y GB Advance



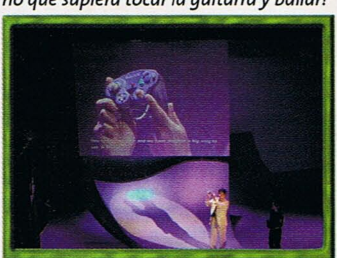
Shigeru Miyamoto presentó en Europa la nueva Game Cube. ¡Y de qué manera!

Presentación Nintendo

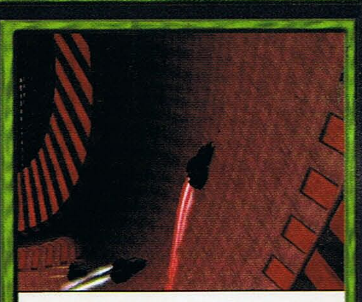
Unas semanas después del SpaceWorld, Nintendo presentó en Europa sus nuevas Game Cube y Game Boy Advance, así como los nuevos juegos para GB y N64. Tras una breve enumeración de las monstruosas ventas de *Pokémon* (récord de ventas: ¡un millón de copias vendidas en Europa de *Pokémon Amarillo* en sólo seis días!), y la proyección de imágenes de *Dinosaur Planet* y *Zelda: Majora's Mask* entre otros, apareció el director de Nintendo, Shigeru Miyamoto, en el escenario. Mientras, en la pantalla de vídeo, Mario y sus colegas hacían de las suyas en la demostración de potencia gráfica de la Game Cube. El punto cómico de la presentación lo puso el propio Miyamoto... ¡cuando empezó a bailar y a hacer como que tocaba la guitarra, mientras Meowth hacía lo mismo en la pantalla! ¡Totalmente delirante!



Sabíamos que hacía buenos juegos, ¡pero no que supiera tocar la guitarra y bailar!



El nuevo pad de la Game Cube lo ha diseñado el propio Miyamoto.



PC PS2 N64 DC GBC

WipeOut Fussion

Velocidad - Studio Liverpool/Sony

Lanzamiento: 2001

El *Wipeout* de Playstation 2 no sólo tiene mejoras gráficas... ¡Viene cargado de novedades! Los controles aprovecharán la sensibilidad a la presión del Dual Shock 2, las naves se dañarán de forma realista y habrá movimientos evasivos y antigravitatorios, superarmas, armas especiales para multijugador, pistas de recorrido libre, dos nuevos modos de juego...



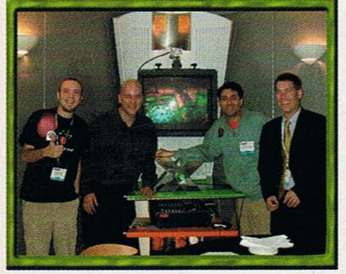




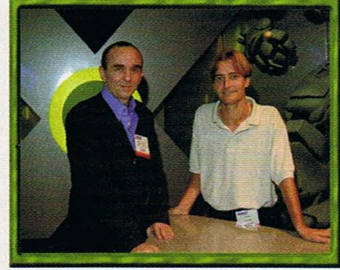




Microsoft: X-BOX



J. Allard, jefe de X-Box (segundo por la izquierda) con el equipo de SCREENFUN.



Peter Molyneux de Lionhead (izda.) y Ed Fries, de Microsoft, en el ECTS.

¡J. Allard al habla!

Queremos hacer la mejor consola que haya existido nunca". Así de contundente se expresaba J. Allard, jefe de X-Box. "Aunque no va a ser nada fácil: Sega, Sony y Nintendo nos han puesto el listón muy alto. He visto grandes juegos para estas consolas... y finalmente, lo que hace que una plataforma tenga éxito no son las características técnicas, sino que los juegos son buenos. Microsoft siempre ha destacado en todos los campos: hardware, software, juego online... Así que estamos muy tranquilos, porque tendremos las dos cosas: una gran máquina y grandes juegos".

¿Cuando saldrá al mercado y a qué precio? "X-Box se pondrá a la venta en otoño del 2001. La tecnología de la máquina ya está hecha; sólo falta que los desarrolladores tengan los juegos a punto... ¡y más les vale que los tengan!", bromea. "Como ya os he dicho antes, todo se basa en los juegos, y os aseguro que vamos a poner todo nuestro empeño en que sean los mejores de la historia. En cuanto al precio..., ¡todavía no os puedo dar una respuesta! Tenemos que estudiar muy bien los que la competencia tenga en esas fechas".

Ed Fries y Peter Molyneux

Microsoft quiere tener los mejores juegos para la X-Box, y eso sólo es posible si trabajamos con las mejores desarrolladoras", dice Ed Fries, vicepresidente de juegos de Microsoft, "por eso es una alegría tremenda para nosotros que una leyenda del mundo de los videojuegos como Peter Molyneux haya aceptado el reto de desarrollar juegos para X-Box". Peter Molyneux fue el fundador de Bullfrog, de donde salieron juegos clásicos como *Populous, Dungeon Keeper* o *Theme Park;* ahora, en Lionhead, su nueva compañía, está tras los mandos del esperadísimo *Black & White*. "¡No podíamos decir que no!", comenta mientras mira al sonriente Ed. "En Lionhead queremos hacer juegos que sobrepasen lo que ya está establecido. Para eso, necesitamos una plataforma con la tecnología más avanzada. ¡Y eso es lo que nos ofrece exactamente la X-Box!".



PC | PS2 | N64 | DC | GBC

Silent Scope

Shooter - Konami

Lanzamiento: noviembre 2000

Silent Scope, una de las recreativas más populares de todos los tiempos, aterriza en Dreamcast y Playstation 2. El presidente y su familia han sido raptados por un grupo terrorista radical que exige la liberación de su líder. Una unidad especial deberá liberarles sin que la vida del mandatario y de los suyos corra peligro, a la vez que se enfrenta a un grupo de extrema dureza. Un juego arcade brutal que puede incluso ganar puntos en tu consola. ¡Ya es hora de que vayas ahorrando moneditas!



PC | PS2 | N64 | DC | GBC

Red Faction

Shooter - Volition/THQ

Lanzamiento: 2001

De los creadores de *FreeSpace* no puedes esperar un shooter mediocre... ¡Y *Red Faction* no lo es! Podrás conducir todo tipo de vehículos, y tus armas causarán daños a cualquier estructura que veas... ¡Podrás tirar abajo cualquier cosa que se te antoje! Algunos objetivos exigirán actuar sigilosamente. Incluirá un poderoso editor de niveles.



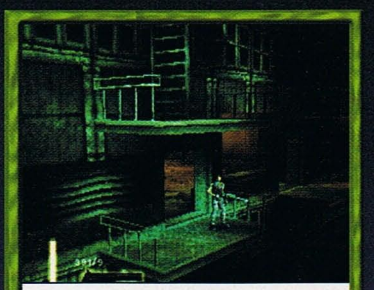
PC | PS2 | N64 | DC | GBC

Dinasty Warrior 2

Beat'em up - Koei/Acclaim

Lanzamiento: diciembre 2000

Dreamcast tiene su propio beat'em up ultraviolento: *Sword of the Berserk* (aún inédito en España), ¡y Playstation 2 también tendrá el suyo! En *Dinasty Warriors 2* mandarás a tus tropas a combatir crueles batallas, como en *Kessen*, ¡sólo que esta vez tú también pelearás a su lado! La sangre corre a borbotones, y es terroríficamente espectacular.



PC | PS | N64 | DC | GBC

C-12

Aventura de acción - SCE Studio Cabridge/Sony

Lanzamiento: marzo 2001

Ésta fue una de las más agradables sorpresas de la ferie. Se trata de una aventura futurista de tonos apocalípticos, donde la Humanidad está siendo subyugada por una invasión alienígena que transforma a los humanos en ciborgs asesinos. Ha sido creada por los mismos que hicieron *Medievil 2*. ¡En *C-12* demuestran su dominio del hardware de la Play!



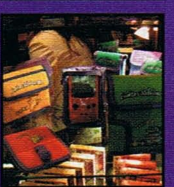
En el 'ECTS 2000' pudimos ver toneladas de hardware y complementos de lo más exótico: ¡esperemos que alguna vez lleguen a nuestro país!



Carcasas para decorar tu Nintendo 64, Playstation y Dreamcast con los personajes de tus videojuegos favoritos en 3D.



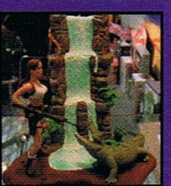
¡Pokémon hasta en la sopa! Cualquier cosa que te imagines: alfombrillas de ratón, estuches para llevar tus CDs de música o CD-ROMs...



... fundas para la Game Boy, carteritas, mochilas, riñoneras... ¡Todo! Vamos, que puedes estar todo el día acompañado por Pikachu.



¿Es una nave espacial? ¡No, es una Game Boy! Prácticamente todas las compañías presentaron nuevos productos para la portátil.



Nuevas figuritas de Lara Croft: tu heroína favorita en un montón de escenarios diferentes para que decores las estanterías de tu habitación.



Las Supernenas, el chulito de Johnny Bravo, los gamberros de South Park... ¡Pon a los héroes de la tele en tu ratón y alfombrilla!



¿Estás harto de los aburridos y típicos diseños de los ratones? Pues flipa con estos bichos: ¡los ojos son los botones! Y mira el colorcito...



Las compañías han apostado por PS2, y para su lanzamiento habrá disponibles infinitos periféricos, como este megasistema de sonido.








BLADE

Sacando pecho y con la barbilla bien alta: el bárbaro sostiene orgulloso el espadón de doble filo que sólo él tiene fuerza para levantar.

Después de que 'Commandos' asombrara a medio mundo, ningún juego español ha sido capaz de repetir la proeza. Ahora que 'Blade' está prácticamente terminado, la hora de que nuestra industria recupere su prestigio parece próxima.

La recta final: los rostros desencajados de los desarrolladores de *Blade* han adquirido una tonalidad mortecina, fruto de trabajar horas y horas sin descanso. La luz del sol es sólo un recuerdo, y las oficinas de Rebel Act, oscuras como la cueva de un troll, se han convertido en su segundo hogar. La dedicación y esfuerzo para crear este monstruo de juego no se pueden expresar con palabras.

Hemos preguntado a Xavier Carrillo, jefe del proyecto, sobre sus aspiraciones para *Blade*: "Son muy altas", afirma, "hemos invertido tres años de duro trabajo, y ahora que por fin el mundo va a ver el resultado de nuestros esfuerzos, estoy muy tranquilo. Sé que lo que hemos hecho va a dejar a más de uno con la boca abierta".

Y con la boca abierta nos quedamos en SCREENFUN cuando nos mostraron *Blade* en funcionamiento. José Luis Vaello, director artístico y diseñador del juego, no puede evitar una sonrisa al ver nuestros ojos abrirse como platos: "Los gráficos impresionan, ¿verdad? Creo que ningún juego ha logrado unos efectos de luces y sombras como éstos, y el equipo de animación y modelado de personajes ha pasado por un auténtico infierno hasta que han conseguido lo que yo quería". Mientras habla, juega despreocupadamente con la versión beta de *Blade*. Está peleando contra un orco, al que acaba decapitando limpiamente tras un corto intercambio de esquivas, bloqueos y ataques. **Un chorro de sangre sale por el cuello del monstruo, que se queda un momento quieto con los brazos fláccidos, y después se derrumba.** No podemos evitar un escalofrío de emoción al ver el realismo de toda la escena. ¡Es como ver la peli de *Conan!*

"El combate es muy importante en *Blade*, tanto o más que la exploración y los puzzles", apunta José Luis, "hemos creado un sistema de esgrima que tiene en cuenta el peso de las armas y su longitud para determinar el

Un enemigo yace a los pies del caballero, medio destrozado por su hacha.

Una flecha traidora pasa silbando junto a la nuca del caballero.

La luz de la antorcha ilumina el combate del enano con un esqueleto.

El tamaño de este monstruo haría temblar al más curtido de los héroes. Los modeladores se han esforzado en crear criaturas de aspecto temible.

BÁRBARO

Especializado en el uso de armas gigantescas, el bárbaro hace más daño que cualquier otro personaje. En contrapartida, su valor de defensa inicial es el más bajo, ya que recibe los golpes con el pecho desnudo.

INFO
La inspiración

Bellas amazonas y bárbaros fortachones los encontrarás a patadas en las novelas de Conan. Hay 22, publicadas por Martínez Roca en español, y las mejores son las escritas por Robert E. Howard. Caballeros y enanos pueblan el mundo de Las crónicas de la Dragonlance, una trilogía de Margaret Weiss y Tracy Hickman, de gran popularidad entre los aficionados al rol. Por último, siempre está el clásico irrepetible de la fantasía moderna: El Señor de los Anillos, de J.R.R.Tolkien.

La mejor literatura fantástica ha inspirado a Blade.

LA INTERFAZ EN PANTALLA

En Rebel Act saben que la clave de una buena interfaz está en que muestre toda la información necesaria sin estorbar la acción.



La barra roja representa tu salud, y la azul, tus puntos de experiencia hasta el siguiente nivel.

Los enemigos cercanos aparecen representados aquí, con su nivel y puntos de vida.

La interfaz de Blade es extremadamente austera, para no estorbar la visualización de la pantalla. Aunque aún es susceptible de sufrir algunos cambios antes de que el juego salga a la calle, parece claro que en cada esquina se mostrará información para el jugador, incluyendo los valores de ataque y defensa con las armas equipadas. Si se desea, todo esto se podrá ocultar a la vista.

ENANO
Fuerte y resistente, con el hacha es un adversario temible. Su desventaja está en su corto alcance.

CABALLERO
Experto con la espada y el escudo, el caballero parte con el mejor valor de defensa inicial, en virtud de su robusta armadura. Es el más equilibrado.

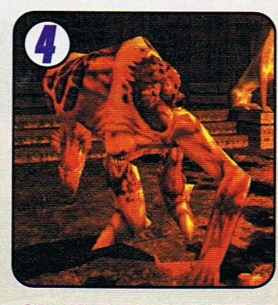
ASÍ SE ALIMENTA UN CAMPEÓN

Para la producción de 'Blade' hubo que reunir a un equipo de profesionales capaces de plasmar en el juego las ambiciosas ideas de su diseñador.









LA IDEA

José Luis Vaello Bertol ha diseñado el concepto de juego de Blade, y hace también las veces de director artístico. Es quizá la persona más involucrada y creativa del proyecto, y el resto del equipo tiene que esforzarse por plasmar en el juego sus ideas, siempre que sean viables.

EL BOCETO

Una de sus labores es diseñar los personajes y enemigos que luego aparecerán en el juego. Todos los bocetos que ves en esta página han sido obra suya, y aunque parezca increíble, no ha estudiado Bellas Artes ni asistido a una escuela privada de dibujo. Ha aprendido de manera autodidacta.

EL EQUIPO

Cada vez que José Luis hace un dibujito, Luis Miguel (en la foto, con el peluche) le da el visto bueno y su equipo de modeladores se pone manos a la obra. Utilizan 3D Studio Max, y cada modelo de personaje consta de una media de 800 polígonos. Los cuatro héroes protagonistas exigen más detalles, y tienen entre 1.000 y 1.400 polígonos.



EL RESULTADO

Luego, los animadores tienen que dar vida al trabajo de los modeladores, y los programadores se ocupan de que todo quede perfectamente integrado con el engine del juego. Monstruos tan espeluznantes como éste son sólo una pequeña muestra del tipo de seres que podrás encontrar en el mundo de Blade.

Caminar manteniendo el equilibrio por una estrecha cornisa no es hazaña difícil para la grácil amazona.

AMAZONA
Dotada de gran agilidad, la amazona evita las embestidas de sus enemigos con rápidos movimientos acrobáticos. Físicamente no es muy fuerte, pero lo compensa con el largo alcance de sus armas.

resultado de cada movimiento. Aquí no hay trampa: si haces un tajo decapitador con la espada y un brazo se interpone en la trayectoria de la hoja, las animaciones resultantes reflejan ese hecho".

José Luis sigue explorando las ruinas con su bárbaro que, según nos confiesa, es su personaje favorito. Acaba con muchos enemigos, pero un grupo de tres guerreros con escudo parece que le pone en problemas. "Están trabajando en equipo", nos explica. "Cuando hieres a uno, se retira mientras los otros le cubren. Fíjate, eso que se acaba de beber es una poción de curación, y ahora vuelve al ataque". La pelea prosigue. Por fin, uno de los enemigos muerde el polvo tras un avasalladora combinación de ataques. José Luis recoge la espada del guerrero caído con rapidez y la arroja al pecho de otro adversario.

"La física del lanzamiento de objetos nos ha dado muchos quebraderos de cabeza. Entre piedras, taburetes y armas, hay como cien cosas que puedes recoger y lanzar. Cada una tiene su propio peso y valor de ataque, para que se comporten como lo harían en la realidad al ser arrojadas o utilizadas como arma".

Cuando salimos de las oficinas de Rebel Act, el equipo de SCREENFUN estaba entusiasmado. *Blade* es un juego muy especial, y junto con *Commandos 2*, estamos seguros de que dejará muy alto el pabellón español. ¡Pronto podremos analizarlo con detalle en estas mismas páginas!



PC | PS | N64 | DC | E

Blade
Aventura de acción y exploración medieval.

Lanzamiento: noviembre 2000

Rebel Act/Friendware | 1-2 jug. (red)

Un bombazo español para competir con las mejores producciones mundiales. ¡Y está a la vuelta de la esquina!

FINAL FANTASY IX



Los japoneses disfrutan del 'FFIX' desde el 7 de julio. Nuestro corresponsal en el país del Sol Naciente ha jugado la aventura de Zidane entera y se ha quedado maravillado.

Los gráficos de fondo, a todo detalle, son casi imposibles de superar.

Zidane (izda.) tiene sus ojos puestos en la bella Garnet (dcha.).

Algo marcha mal en el reino de Alejandría: la reina Brahne se ha dejado llevar últimamente por un macabro gusto por la guerra. La comparsa de teatro y la banda de ladrones de Zidane Tribal quieren raptar a la hija de Brahne. Pero no a cambio de dinero, sino por una causa mucho más justa y altruista: intentan averiguar a través de su hija, la princesa Garnet, la razón de la cruel política de la reina.

En la nave, que hace las veces de escenario de teatro (no te pierdas el original diseño), Zidane y sus compañeros entran en el palacio. Después de una dura lucha de espadas, la princesa Garnet es llevada a la nave. Pero ¿qué es lo que pasa? La reina Brahne suelta su brutal maquinaria de guerra contra los secuestradores sin importarle nada lo que le pueda pasar a su hija, que también va en el interior.

A pesar de que los héroes logran escapar, acaban cayendo en un bosque. Bajo la protección de un techo de hojas, la tropa busca a Cid, rey de Lindbulm y tío de Garnet.

Mientras, la reina Brahne mantiene su terrible juego bélico. **Sin embargo, Garnet sigue creyendo en la bondad de su madre y vuelve en secreto. ¡Bendita inocencia! Cuando la vea llegar, Brahne capturará a su hija e intentará matarla para poder hacerse con su magia.** Un plan que Zidane y su tropa consiguen malograr, y que termina con el abandono de Brahne del juego.

Garnet, que es la nueva reina de Alejandría, se enfrentará a una nueva amenaza. Kuja, un enigmático y terri-

Como en la octava parte, se pueden conjurar a los poderosos guardianes (llamados Shokanju).

Personajes

Zidane Triball: el simpático ladrón siente algo por la preciosa Garnet.

Garnet Til Alexandros XVII: la princesa es el personaje clave de la aventura.

Eiko Carol: esta inteligente muchacha es una experta en hechizos.

Quina Quen: cocina en cuerpo y alma y siempre busca nuevas recetas.

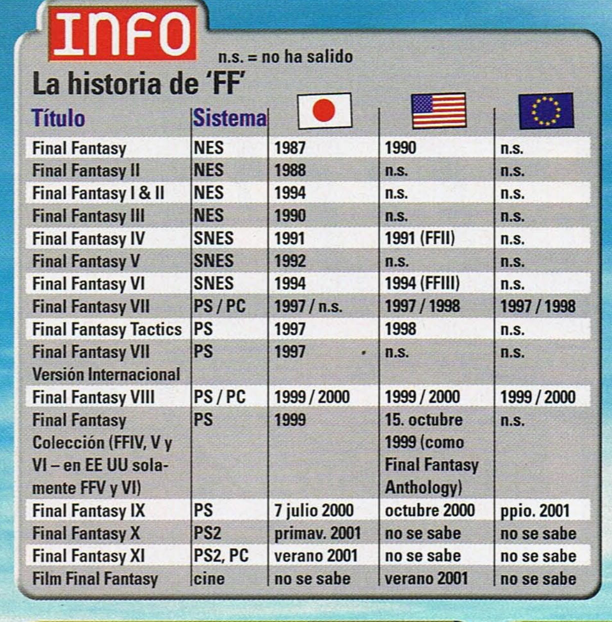
En Active Time Event sigues la acción a través de la vista de otros personajes.

Bien ambientado: la princesa Garnet no ha sido raptada, ¡es una escenificación!

Impresionante: cuando un personaje muta, salen rayos en la pantalla.

El principio

Unas secuencias impresionantes van contando la historia. Alucinante: el rapto de la princesa Garnet y la consiguiente batalla.



INFO

n.s. = no ha salido

La historia de 'FF'

Título	Sistema			
Final Fantasy	NES	1987	1990	n.s.
Final Fantasy II	NES	1988	n.s.	n.s.
Final Fantasy I & II	NES	1994	n.s.	n.s.
Final Fantasy III	NES	1990	n.s.	n.s.
Final Fantasy IV	SNES	1991	1991 (FFII)	n.s.
Final Fantasy V	SNES	1992	n.s.	n.s.
Final Fantasy VI	SNES	1994	1994 (FFIII)	n.s.
Final Fantasy VII	PS / PC	1997 / n.s.	1997 / 1998	1997 / 1998
Final Fantasy Tactics	PS	1997	1998	n.s.
Final Fantasy VII Versión Internacional	PS	1997	n.s.	n.s.
Final Fantasy VIII	PS / PC	1999 / 2000	1999 / 2000	1999 / 2000
Final Fantasy Colección (FFIV, V y VI – en EE UU solamente FFV y VI)	PS	1999	15. octubre 1999 (como Final Fantasy Anthology)	n.s.
Final Fantasy IX	PS	7 julio 2000	octubre 2000	ppio. 2001
Final Fantasy X	PS2	primav. 2001	no se sabe	no se sabe
Final Fantasy XI	PS2, PC	verano 2001	no se sabe	no se sabe
Film Final Fantasy	cine	no se sabe	verano 2001	no se sabe



Garnet y Zidane planean su viaje a otro continente para encontrar nuevos caminos contra el malvado poder de Kuja.



Secuestro cumplido y huida frustrada: Zidane y la princesa Garnet chocan con su barco volante.



Garnet aún confía en la bondad de su madre, pero se equivoca: ésta la encerrará ¡para sacrificarla!



El malvado y poderoso Kuja se encuentra detrás de todos los infortunios. ¿Podrá Zidane pararle los pies?



Adelbert Steiner: el torpe caballero hará lo posible por proteger a la princesa.

VIVI Ornitier: es un mago sensible de futuro incierto.

Freya Crescent: La dama del dragón esconde un misterioso secreto.

Salamander Coral: Un solitario que sólo confía en sus propias capacidades.

Por fin han vuelto: hay muchos juegos de bonus donde conseguirás preciadas informaciones y objetos. Aquí tienes una muestra del juego de cartas.

blemente poderoso mago, asaltará el reino, y como tarjeta de visita reducirá a escombros la ciudad. ¿Cómo salvar al mundo ante tal cretino? La respuesta está en tus manos, ¡porque no queremos quitarte la emoción tan pronto!

Y ya no vamos a desvelarte más: en medio año llegará el juego a Europa. Entonces, los fans de los juegos de rol podrán sumergirse en la nueva aventura de Square. *Final Fantasy IX* es hasta el momento el punto cumbre de la saga. Los primeros seis capítulos, que por desgracia no aparecieron en Europa (ver caja de Info), siempre tenían como escenario mundos medievales. Los efectos técnicos y personajes diseñados de forma más realista vinieron con las partes *VII* y *VIII*. *FFIX* vuelve a sus raíces, y lo hace con un enorme despliegue de producción. El resultado final es impactante: se vendieron aproximadamente dos millones de copias de *FFIX* durante la primera semana en que el juego salió a la venta en Japón.

No sólo el ambiente refleja una auténtica atmósfera de *Fantasía:* los personajes vuelven a poseer un estilo japonés, aunque no son tan infantiles como al principio. Los largos y pesados conjuros de los Guardianes de la Fuerza han pasado a la historia, y las secuencias de animación, que tienen una duración normal, puedes acortarlas si quieres.

Para más diversión: en cuanto aparezca en la pantalla *Active Time Event*, podrás seguir la acción desde la perspectiva de otro personaje. Así conocerás sus pensamientos. Otra manera de adentrarte en este fantástico mundo.

El equipo de Square está trabajando duro en la traducción: sus cuatro CDs vuelven a contener, además de gran cantidad de secuencias renderizadas, innumerables diálogos de texto que te meten en la historia. ¡Paciencia, ya queda menos!



PC | PS | N64 | DC | E

Final Fantasy IX

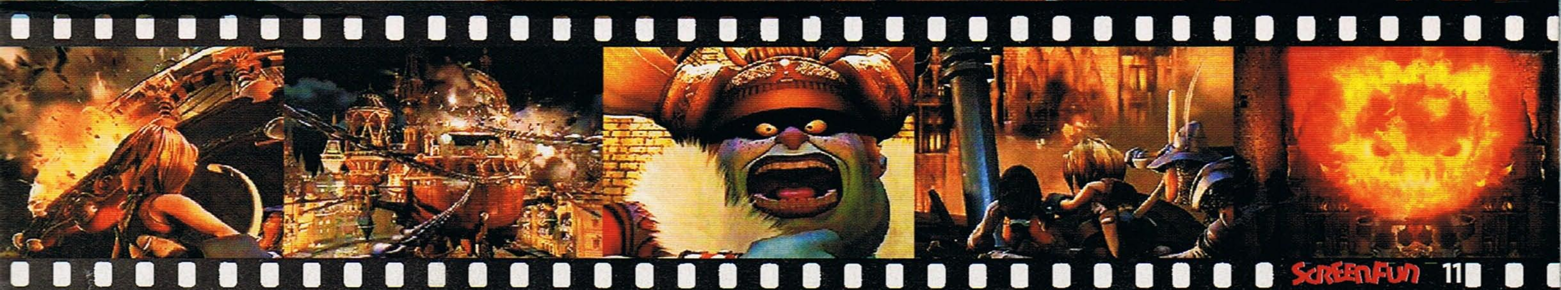
Juego de rol.

Lanzamiento principios 2001

Squaresoft/SVG | 1 jugador

Los fans tendrán que ocupar su tiempo hasta finales de año; ¡después solo jugarán al *Final Fantasy IX!*

Texto: Elena Castellanos

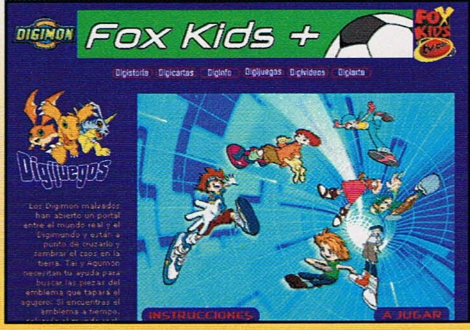




Digital Digimon Monsters™

¡Copiotas! A Pikachu y sus amigos les ha salido competencia: los Digimon. Viven en una isla virtual y cuentan con 200 fantásticos seres guerreros.

Páginas web



Puedes conseguir información de *Digimon* en la página ***http://digimon.mundofox.com/digimon/spanish/home/index.cfm.*** Además, también puedes visitar el sitio de habla inglesa ***www.digimon.com*** y ***www.bandai.com,*** donde encontrarás la información más detallada que existe sobre el cosmos Digimon.

Si quieres chatear o tener tu propio correo, los fans españoles se reúnen en ***http://webs.adam.es/rllorens/tamachat.htm.*** También merece la pena hacer una visita a la página de fans ***http://webs.adam.es/rllorens/digimon/digiami.htm.***



Ataque Digimon: si se trata de su pequeño mundo, lo defenderán con uñas y dientes.

Los héroes

Los siete niños elegidos están preparados para lo que les venga encima: unas misteriosas fuerzas han arrastrado a **Joe, Sora, Izzy, Tai, T.K., Mimi** y **Matt** (de izquierda a derecha) hasta el mundo Digimon. Después de llevarse el primer susto, se hicieron amigos de unos extraños seres. Pero este nuevo mundo también alberga muchos peligros que sólo pueden superar permaneciendo juntos.



Agumon siempre de buen humor: ¡ya están aquí los nuevos amigos!

El cómic

El universo Bandai incluye cómics, por supuesto. Allí también encontrarás batallas de monstruos. Como cuando un simpático digimon se convierte en un cactus gigante boxeador que lanza pinchos. Los cómics de *Digimon* han salido ya en Japón y en algunos países de Europa, pero aún no han llegado a nuestro país.

Texto: Elena Castellanos· Fotos: © RTL II

Amigos para siempre: uniendo fuerzas se puede detener a los Digimon malos. Pero sólo por un breve periodo de tiempo...

La historia

¡Sorpresa! Tai (delante) y sus amigos reciben una inesperada visita (llegada de otro mundo) en el campamento de verano.

¿Dónde estoy? Agumon (dcha.) le explica a Tai que ha llegado a la isla de los Digimon...

... pero no queda tiempo para charlas, porque los malvadísimos Digimon Evil se preparan para el ataque.



Matt (dcha.) con Gabumon, el rebelde, que siempre quiere hacerse el duro.

Los Digimon malvados han abierto un portal entre el mundo real y el Digimundo, y están a punto de cruzarlo y sembrar el caos en la Tierra. Tai y Agumon necesitan tu ayuda para buscar las piezas del emblema que tapará el agujero. Si encuentras el emblema a tiempo, salvarás el mundo real...

Sí, ya lo sabemos; nada más verlos, piensas en el mundo Pokémon... Pero si las mascotas de Nintendo han dado juego (¡y lo que les queda!), ¿por qué no iba a haber sitio para un mundo paralelo en Playstation? Eso es lo que debió pensar el gigante del entretenimiento japonés Bandai, y creó su universo particular con sus propios monstruos digitales. Se compone de una serie de televisión, baraja de cartas, una colección de cómics, un juego para Playstation, que saldrá en noviembre, y una película (cuyo estreno todavía no se conoce en España). Aparte de juguetes y varios artículos para fans... **No es una idea original, desde luego, pero aun así el mundo *Digimon* tiene su encanto y no está nada mal pensado.** Cuando los chicos japoneses Tai, Sora, Matt, Mimi, Joe, Izzy y T.K. aterrizan involuntariamente en Digiworld, están predestinados a luchar contra los Digimon malos. Los buenos, por el contrario, ayudan a sus compañeros humanos, y cuanto más tiempo lleven juntos, más fuertes se harán todos los afectados...

Lo que salva a *Digimon* de ser una burda copia de *Pokémon* es una fuerte caracterización de la tropa de héroes, que no pierden la cabeza ni en las situaciones más difíciles. Bueno, quizá exceptuando a Joe, el pesimista del grupo... A partir de ahora, tendrás que ejercitar la memoria: además de los 151 pokémon, ¡tendrás que aprenderte otros 200 digimon!

Merchandising

¿Qué sería de los personajes digitales sin las correspondientes figurillas de colección? Greymon (izda.) y sus tres compañeros ya están acabados y listos para que te hagas con ellos.

Para las chicas fans: ¡anillos con un Digimon por dentro y por fuera!

Los objetos de entrenamiento son importantes para Bandai.

¡Salud! Una Digitaza para saciar una sed monstruosa.

El juego



En el juego de Playstation ***Digimon World*** tendrás que entrenar a tus digimon para la lucha contra los malos y convertirlos en campeones. Al pasear por el mundo mostrado desde arriba, te toparás con muchos otros digimon, contra los que deberás enfrentarte.

El proceso es parecido al del Tamagotchi: crianza, alimentación y cuidados es lo más importante. El cariño, los premios, los castigos y la motivación son necesarios, para crear digimon fuertes y poder asustar a los digimon malos. *Digimon World* saldrá en noviembre al mercado.

MARIO PARTY 2

Nuestro fontanero bigotudo favorito ha montado otro fiestorro y, por supuesto, ¡todos los usuarios de Nintendo 64 están invitados!

¡Como en el tragabolas! Sólo que en vez de hipopótamos, usas grúas.

Al pasar el banco, hay que pagar 5 monedas. Pero si caes en él, ¡te las llevas todas!

Con el pad mueves la cabeza y, cuando acabe la música, tienes que mirar en una dirección diferente a la del jugador de arriba. ¡Es una prueba de nervios!

Uno no puede ir al Lejano Oeste sin traje de vaquero.

Mario hace tiempo que dejó de arreglar cañerías... ¡Ahora se dedica a divertirse!

Un turno se compone de cuatro miniturnos, uno por cada jugador, donde se lanza el dado y se toman las decisiones correspondientes a los sucesos especiales.

Mamma mia! ¡Mario vuelve a la carga! Cuando el fontanero italiano monta un fiestorro de los suyos, nadie se lo quiere perder... ¡ni siquiera Bowser, su archienemigo de siempre!

Esta esperada segunda parte del exitoso multijugador de Nintendo está casi a punto para salir al mercado español. **La mecánica es la misma de la primera parte: un juego de tablero, estilo *La Oca*, con minijuegos competitivos.** Cada jugador tira el dado y se desplaza por el tablero: según en qué casilla caiga, se activa uno u otro suceso especial. Cuando todos los jugadores se han movido, llega el momento del minijuego: dependiendo de dónde hayan caído, se enfrentan todos contra todos, dos contra dos o tres contra uno. El minijuego en sí se escoge al azar entre 64: veinte están sacados del primer *Mario Party*, y los otros son nuevos. Los ganadores de la prueba son premiados con monedas, que pueden usarse para comprar objetos especiales o activar sucesos favorables en ciertas casillas especiales. Lo mejor que te puede ocurrir es que encuentres una estrella. Al final de la partida, gana el jugador que más de ellas haya reunido, y las monedas restantes se usan como desempate. Intenta llegar hasta la casilla de Toad: ¡te venderá una estrella a cambio de 20 monedas! También debes evitar a toda costa caer en las casillas de Bowser, que sólo pueden traerte desgracias...

Habrá un total de seis tableros temáticos, y unos son más complicados que otros. El mundo de los piratas, por ejemplo, es pequeño y sencillo, mientras que el mundo del horror tiene diferentes rutas y sucesos dependiendo de si es de día o de noche. Los personajes que puedes elegir son seis: Mario, Luigi, la Prin-





¡La casilla de Toad! Una vez alcanzada, Toad se mueve a otra. ¡Y sigue el juego!



Guerra de tanques: la pantalla se puede dividir en cuatro si hace falta.

INFO

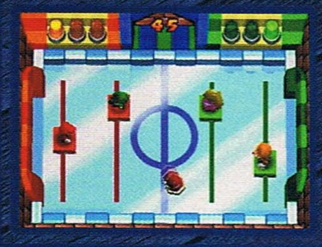
¿Daños en las manos?

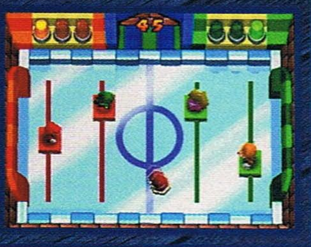
Nintendo América, tras lanzar el primer Mario Party en EE UU, tuvo un pequeño percance con la Justicia. ¿El motivo? Había un montón de pruebas que exigían hacer movimientos circulares con el stick analógico, y muchos niños utilizaban la palma de la mano para hacerlos, lo que les causaba dolorosas rozaduras en el proceso. La condena fue insólita: toda persona que hubiera comprado el juego tenía derecho a que Nintendo le enviase unos guantes protectores totalmente gratis. Esta vez se han asegurado de que en Mario Party 2 las pruebas consistan en la pulsación de botones, la suerte y la habilidad con el stick. En España nadie se quejó: ¡nosotros jugamos civilizadamente y con mesura!

Toad es el objetivo: ¡te vende una estrella por 20 monedas!



Dos equipos de dos jugadores colaboran en la carrera de bobsleigh-pingüino.







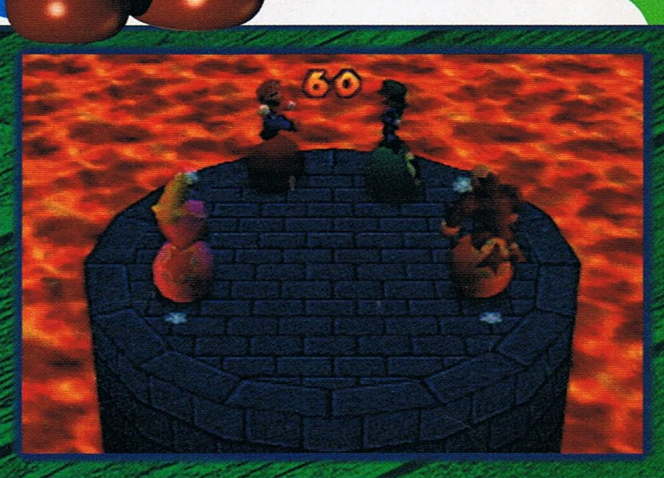
Esta especie de futbolín es como una versión sofisticada del típico Pong.



Cada tablero temático tiene sus propias características y sucesos especiales.



¡Infla el globo! A veces, el aporreo de botones recuerda al de Track'n Field.

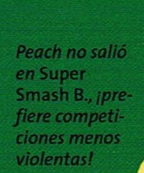


Todos contra todos: subidos en pelotas de circo, los jugadores deben intentar mantenerse en la plataforma y empujar a los rivales a la lava. ¡Sólo puede quedar uno!



Donkey Kong, con su trajecito de mago, está feliz como un niño.

¿Dónde está el tesoro? ¡No pierdas de vista el barril mientras baila con los otros!



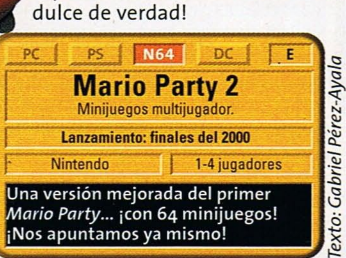
La casilla de Boo te permite contratar sus servicios, ¡y hacer la puñeta a los rivales!



Peach no salió en Super Smash B., ¡prefiere competiciones menos violentas!

cesa Peach, Donkey Kong, Yoshi y Wario, ¡toda la tropa al completo!

Mario Party 2, como en el caso de su antecesor, es un juego pensado para disfrutar en familia o con los amigos. Se puede jugar en solitario, con rivales controlados por la máquina, pero lo ideal es que se reúnan cuatro jugadores humanos delante de la consola. ¡Sólo así las victorias saben a dulce de verdad!



PC | PS | N64 | DC | E

Mario Party 2
Minijuegos multijugador.

Lanzamiento: finales del 2000

Nintendo | 1-4 jugadores

Una versión mejorada del primer *Mario Party*... ¡con 64 minijuegos! ¡Nos apuntamos ya mismo!

Texto: Gabriel Pérez-Ayala



Un minijuego de 1 contra 3: Yoshi tiene que disparar a los carteles de Mario, Peach y Wario, controlados por los otros jugadores. ¡Boo y Toad se dedican a incordiar!



Sacrifice

Un nuevo juego de estrategia en tiempo real, con monstruos, dioses, conjuros... ¡y todo con el sistema gráfico que hizo famoso al 'Messiah'!

Las criaturas libran los combates con ataques cuerpo a cuerpo, ondas de energía, flechas... ¡Esto es la guerra!

Los magos tienen formas tan extrañas como las de sus seguidores.

Sacrifice será un juego de estrategia en tres dimensiones, como *Dark Reign 2* o *Ground Control*. Se ambienta en un mundo alienígena, poblado de grotescas criaturas, donde magos de inmensos poderes combaten entre sí en el nombre de los dioses a los que prestan servicio. Si el aspecto de los ejércitos invocados por estos taumaturgos ya resulta bien extraño, ¡la mecánica del juego no lo es menos!

Para empezar, **la cámara no se desplaza libremente por el campo de batalla, sino que va siguiendo al mago protagonista, que se controla con el teclado desde una perspectiva en tercera persona.** Dicho mago imparte órdenes a las tropas, lanza conjuros y recolecta las almas de los caídos para invocar nuevas criaturas bajo su mando.



Las criaturas de Pyro, dios del fuego, disparan rayos de energía calorífica.



No hay nada mejor que volar para dar alcance rápidamente al enemigo.



Shiny Entertainment

Shiny comenzó su andadura como desarrolladora hace unos seis años. Su primer juego fue *Earthworm Jim,* para Sega Megadrive. Era un plataformero con mucho sentido del humor, y aún hoy se recuerda con cariño a la lombriz Jim y su afición a las vacas.

En 1996, Shiny se alió con Interplay para lanzar al mercado su proyecto más ambicioso: *MDK*. Fue otro éxito de crítica y ventas, que les abrió las puertas del mercado de PC.

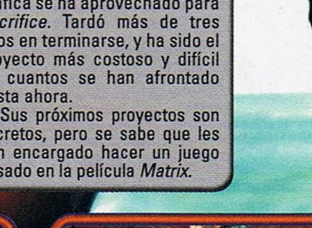
Luego tuvieron un breve regreso al mundo consolero, con *Wild 9* (*Wildroid 9* en Japón) y *R/C Stuntcopter* (SCREENFUN 5/99) Este último era un simulador de helicóptero teledirigido, que aprovechaba a tope el Dual Shock.

Y entonces llegó *Messiah* (SCREENFUN 12/00), un juego revolucionario cuya tecnología gráfica se ha aprovechado para *Sacrifice*. Tardó más de tres años en terminarse, y ha sido el proyecto más costoso y difícil de cuantos se han afrontado hasta ahora.

Sus próximos proyectos son secretos, pero se sabe que les han encargado hacer un juego basado en la película *Matrix*.



David Perry, presidente de Shiny, lleva en la industria desde 1985. Su primer juego fue Pyjamarama, *de ZX Spectrum.*



Las criaturas voladoras no suelen ser muy resistentes, ¡pero sólo se las daña con ataques a distancia!



Los cadáveres dejan tras de sí un alma para recoger, sacrificar y reciclar.



Las tropas se desplazan en varios tipos de formación: círculo, bloque, línea...



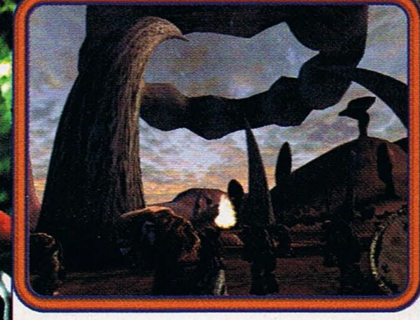
Hemos visto muchos magos feos, pero este cornudo se lleva la palma.



Un grupo de criaturas se aproxima, batiendo alas y chillando con furia. ¡Hora de pelear!



Los entornos son gigantescos, pero no se ve un atisbo de niebla por ningún lado. ¡Extraordinario!



El templo de cada mago es su fuente de poder. Ahí se realiza el ritual de conversión de las almas.

Es, por decirlo de algún modo, como un centro de operaciones móvil. **Los recursos consumidos para invocar nuevas unidades son el maná y las almas.** El maná se obtiene de géiseres que brotan del suelo: lo único que tienes que hacer para recolectarlo es acercarte a ellos, o invocar a un manahoar (un tipo de unidad especial) para que te acompañe y lo canalice hasta ti.

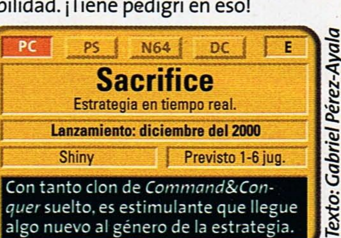


Hmm... Si te gustan las barbacoas, lo mejor es entrar al servicio de Pyro.

El otro recurso, las almas, se obtiene capturando los espíritus de los enemigos derrotados y llevándolos a tu altar. Allí se les somete a un grotesco ritual de purificación, y se almacenan para que puedas emplearlos en tus invocaciones. Crear a las criaturas más poderosas consume un mayor número de almas, aunque si te las matan, siempre puedes recoger sus espíritus e invocarlas de nuevo. **El tipo de conjuros y criaturas a tu disposición dependen del dios para el que hayas elegido trabajar.** El panteón de *Sacrifice* se compone de cinco divinidades, y las habilidades especiales de sus servidores están relacionadas con su esfera de poder. Así, el dragón de la diosa de la vida no escupe fuego, sino que resucita a las criaturas caídas en combate.

Otra particularidad es que, mientras no profanen su altar, tu mago es semiinmortal: en vez de morir, se vuelve etéreo. En ese estado no puede lanzar hechizos ni recolectar almas, pero es sólo cuestión de tiempo que vuelva a reencarnarse para dirigir otra vez a sus tropas a la batalla.

¿A que suena todo muy rarito? ¡Cuando en Shiny se ponen en plan creativo, sus mentes enfebrecidas pueden idear cualquier cosa! Por fortuna, esta desarrolladora ya ha demostrado en el pasado que sabe cómo hacer que la originalidad vaya pareja con la jugabilidad. ¡Tiene pedigrí en eso!



PC | PS | N64 | DC | E

Sacrifice

Estrategia en tiempo real.

Lanzamiento: diciembre del 2000

Shiny | Previsto 1-6 jug.

Con tanto clon de *Command&Conquer* suelto, es estimulante que llegue algo nuevo al género de la estrategia.

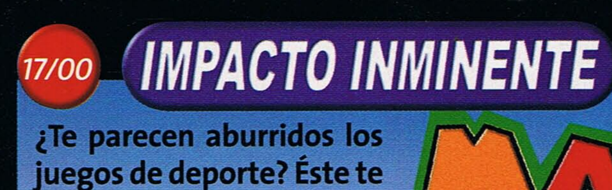
Texto: Gabriel Pérez-Ayala



El mundo de Perséfone, diosa de la vida, es un rico vergel paradisiaco.



Un ejercito de silfos toma posiciones para regar al enemigo con flechas.



¿Te parecen aburridos los juegos de deporte? Éste te ofrece, además de juego, competición y victoria, ¡diversión y emoción!



En la pista, populares personajes de Nintendo blandirán sus raquetas.



¡Si das en los cuadros de plasma del centro, obtendrás un special!



La repetición tiene un buen movimiento de cámara y rápidos cortes.

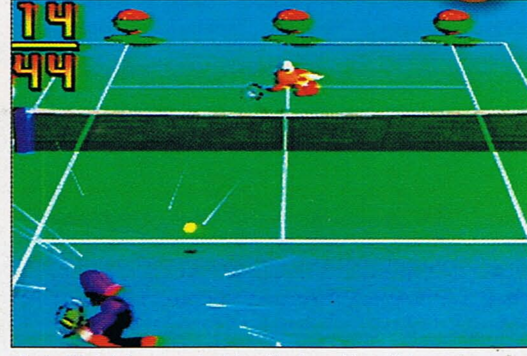
Nintendo demuestra que aún le queda mucho juego que dar: después de que los usuarios hayan disfrutado de juegos como *Perfect Dark*, quieren más y más, y parece que la llegada del otoño les va a favorecer. Además de ansiados títulos como *Zelda 64: Majora's Mask* y *StarCraft 64*, hay alguien que no podía faltar: ¡el arregla-tuberías mayor del reino! No hay movimiento en Nintendo en el que no esté Mario.

El regordete fontanero ya demostró su deportividad en *Mario Golf*. **Ahora saldrá a la pista con el apoyo de 15 personajes más para tirar las pelotas de felpa.** Y atentos, porque Luigi también tendrá rival. ¿Te imaginas cómo se llama? Pues claro: Waluigi. Además de los típicos partidos, que se pueden realizar mediante uno, tres o cinco sets, hay distintos modos de juego: en el *Piranha Challenge* tienes que devolverle la pelota a plantas comedoras de carne. El *Bowser Stage* se desarrolla en un campo en movimiento que, dependiendo de la distribución del peso, se inclina hacia un lado u otro (y que además está lleno de objetos de bonus, como las conocidas cáscaras de plátano de *Mario Kart)*. La última variedad de juego, *Ring Shot*, es muy divertida, sobre todo jugando de cuatro en cuatro: tienes que tirar las bolas a través de unos anillos. Se contabilizan los aciertos hasta que a un jugador le toque el cambio de pelota.

El debut de Mario en el tenis ya nos ha convencido a todos gráficamente. Y la mejor noticia para acabar un impacto inminente: ¡para tal explosión gráfica no es necesario el Expansion Pak!



¡Toma, la bola! Los golpes están representados con mucho efecto. Los gráficos son de lo mejorcito que hemos visto en Nintendo.



Hasta Waluigi se morderá los dientes: el increíblemente complicado Piranha Challenge es sólo apto para profesionales.



¡Un forastero! Waluigi (dcha.), el hermano del malvado Wario, es nuevo.



Pero qué cursi es la titi ésta: corazoncitos rosas rodean a la princesa.



Donkey Kong está harto de tantas aventuras y ahora quiere dedicarse al tenis profesional. Y por supuesto se lleva con él al pequeño Donkey Kong Jr. De tal palo...



PC | PS | N64 | DC | E

Mario Tennis
Divertida y original simulación de tenis.
Lanzamiento: otoño 2000
Nintendo | previsto 1-4 jug.

Entrena con el magnífico *Virtua Tennis*, ¡porque en otoño, Mario y sus amigos serán los reyes de la pelota!

Texto: Elena Castellanos





Con un apartado visual impactante y tres tipos de personaje, 'Giants' se perfila como un shooter que romperá moldes en el género.

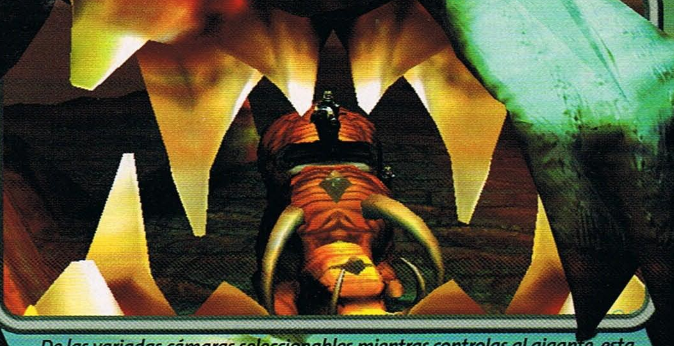

Las sea reapers visten sólo una liviana falda trasparente... ¿Quizá para tener más libertad de movimientos?

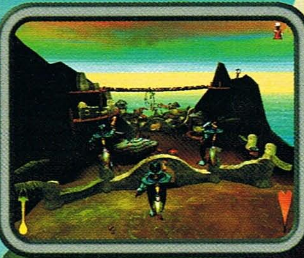

Los poblados de smarties deben ser protegidos de las amenazas.

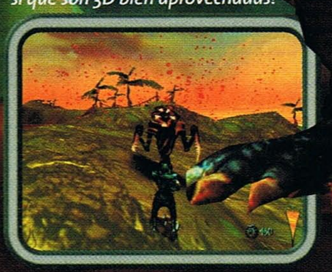

Kabuto guarda la comida en el cinturón para consumirla más tarde.


"¡Hola, amiguito! ¿Quieres ser mi merienda?".


Ese mamut es enorme, ¡pero entre tres es más fácil tumbarlo!


De las variadas cámaras seleccionables mientras controlas al gigante, esta mouthcam es la más estimulante. ¡Puedes ver cómo mastica a sus presas!


"¡Mira, mamá, puedo volar!". ¡Esto sí que son 3D bien aprovechadas!


Entre la vida local se cuentan agresivos monstruos subterráneos...


... y estos murciélagos venidos a más. ¡Qué planeta tan peligroso!

El gigante Kabuto ha sido creado por las sea reapers, una raza de sirenas guerreras, para proteger su planeta de la invasión de los meccs. Kabuto tiene sus propios planes, y se dedica a merendarse indiscriminadamente a todo el que se cruza en su camino. Resultado: ¡batallas épicas entre los tres bandos!

Los meccs usan armas de alta tecnología y trajes acorazados de combate que les permiten emprender cortos vuelos. Además, luchan en equipo: podrás dar instrucciones a unos compañeros computerizados para que te ayuden, como en *Evolva*, en los tiroteos. Las sea reapers andan por ahí medio desnudas, armadas sólo con espadas y arcos, pero dominan la magia elemental: tornados, monstruos marinos y tormentas de hielo obedecen sus órdenes. En cuanto a Kabuto... Bueno, ¡es un gigante! Pisotea a sus enemigos y se los zampa para reponer fuerzas.

Por lo que se ha visto en la versión beta (completa al 30-40%, aproximadamente), **los gráficos van a ser espléndidos, con extensos mapeados tridimensionales, variada fauna hostil e impactantes efectos especiales.** Tendrá un elaborado multiplayer en red, y cada jugador podrá luchar con su personaje favorito. ¡Éste va a ser un shooter muy inusual!

PC | PS | N64 | DC | E

Giants: Citizen Kabuto
Shooter a tres bandas.

Lanzamiento: finales 2000/ principios 2001

Interplay | Previsto 1-8 jug.

En el *E3*, la beta causó sensación, y el multijugador parece muy divertido, ¡sobre todo llevando al gigante!



Texto: Gabriel Pérez-Ayala

FLASH

007 Racing

Además de la adaptación a shooter de *El mundo nunca es suficiente*, EA también está trabajando en otro juego de James Bond para Playstation: *007 Racing*. Podrás conducir los coches de las películas del superagente secreto, y emplear sus armas especiales (ametralladoras y misiles, así como clavos, minas y aceite resbaladizo) para frustrar a los perseguidores. Las misiones de Bond te llevarán a recorrer lugares como como Amsterdam, Sudamérica, Montecarlo y Nueva York, mientras te enfrentas a peligrosos villanos sobre ruedas.



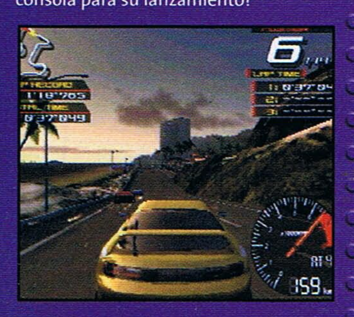
Metropolis Street Racer

Dreamcast tiene fantásticos juegos de velocidad en su lista de próximos lanzamientos. Uno es el *Sega GT*. Otro es el *F355 Challenge*. El trío de magníficos lo completa *Metropolis Street Racer*. Correrás por tres ciudades (San Francisco, Tokio y Londres), que estarán meticulosamente representadas a partir de sus calles auténticas. 40 coches reales, gráficos de alucine y un buen puñado de modos de juego harán de este título un imprescindible para los usuarios de la Dreamcast. ¿Cuándo? Bueno, todavía lo están terminando, pero parece seguro asumir que para navidades lo tendrán listo.



Ridge Racer Type V

Los juegos que acompañarán el lanzamiento de la Playstation 2 en España aún no están del todo decididos, pero hay uno que no puede faltar: *Ridge Racer Type V*. A decir verdad, en el apartado de jugabilidad no aportará novedades significativas a la saga *Ridge Racer*, pero con la pura belleza de sus gráficos le sobra para convertirse en uno de los títulos más deseados del lanzamiento, junto con *Tekken Tag Tournament* e *ISS*. Lucha, fútbol y velocidad, todo de calidad excepcional. ¿Qué más puede pedir una consola para su lanzamiento?



Crimson Skies

Difícil vuelo de precisión por las estrechas calles de Nueva York.

Año 1937, en un pasado alternativo: los Estados Unidos están sumidos en una grave una depresión económica. El sistema de calles está destruido, y los transportes tienen que hacerse por el aire. Flotas de aviones y zeppelines congestionan el espacio aéreo, y pilotos temerarios, organizados en bandas de piratas, luchan por la hacerse con la hegemonía del cielo.

En este contexto asumirás el papel del audaz rufián aéreo Nathan Zachary. Las 24 misiones del juego, cada una con numerosos subobjetivos opcionales, serán muy variadas, ¡y con mucho estilo! En una de ellas, por ejemplo, tienes que saltar en paracaídas a un hangar secreto para robar un avión experimental. Tus proezas más atrevidas salen en los periódicos, y cuantos más subobjetivos cumplas, más recortes tendrás para tu álbum.

Probablemente los freaks de los juegos de aviones echarán de menos más realismo y controles complejos, pero el resto de los jugadores estarán felices de no tener que estudiarse un gordo manual para convertirse en ases del aire. ¡La diversión está por encima de todo! Doce aviones para escoger y un buen surtido de armas exóticas (¡cohetes sónicos y pantallas de humo, entre otras!) prometen hacer del multiplayer una experiencia diferente a la e otros simuladores de vuelo.



Estos zeppelines están llenos de helio, así que no será tan fácil derribarlos.



¿No te gustan los simuladores de vuelo? Este intentará hacerte cambiar de idea. ¡Parece muy original!

Digimon World



En el menú de status puedes observar los atributos que tiene tu digimon.

Después de que las ediciones roja, azul y amarilla de *Pokémon* hayan arrasado en la GB, Bandai intenta conquistar los corazones de los jugadores de Playstation con *Digimon World* (ver págs. 12-13). El objetivo es investigar el motivo por el que los digimon han abandonado la Ciudad del Comienzo, y traerlos de vuelta. Empiezas adoptando a un digimon, y luego te lanzas a explorar el fascinante mundo digital.

En tu camino tendrás que librar muchos digicombates. A diferencia de *Pokémon*, donde sólo importa la colección indiscriminada de criaturas y la experiencia de lucha, en *Digimon World* se tiene muy en cuenta los entrenamientos y el tipo de cuidados que has procurado a tu fiel amigo. **Un digimon debe ser alimentado cuando tiene hambre, y si se cansa, tendrás que llevarlo a dormir.** Lo más interesante es que puedes influir en su personalidad. Si no paras de regañarle constantemente, será una bestia furiosa que apenas obedecerá tus órdenes. Si te preocupaste de tenerlo contento, te hará caso sin dificultad. ¡El problema es que, si eres demasiado permisivo, luego no tendrá agallas para enfrentarse a los enemigos! La clave está en hallar un término medio entre obediencia y agresividad.

¡Gabumon, Agumon y todos los demás están a punto de llegar a la Play!



Lucha en tiempo real: das órdenes a tu digimon o le ayudas gastando objetos.



Entre *Monster Rancher* y este *Digimon World*, la Play ya no tendrá que envidiar a Nintendo y sus pokémon.

Power Tank



¡Los terroristas se han hecho con el Shuttle! Nada, nada... ¡A por ellos!

Pilotar un tanque es una de esas cosas que muchos han soñado desde niños. *Power Tank* te pondrá a los mandos de una de esas máquinas de destrucción, y te dejará cargarte a todo lo que alcances a ver. **¡El poder de un cañón de 180 mm no debe tomarse a la ligera!**

Eso sí, que nadie se equivoque. Esto no es una simulación como *Armored Fist 3* (SCREENFUN 11/00), sino algo más bien en la línea arcade de *Battletanx* (SCREENFUN 13/00). Durante el juego recoges power ups para potenciar el cañón principal, y habrá diez armas auxiliares con las que hacer volar por los aires a la oposición: cohetes autoguiados, cañón de plasma, rayos magnéticos... ¡Lo último en tecnología militar!

Gracias a un poderoso motor gráfico desarrollado por ingenieros rusos, *Power Tank* pretende destacarse de otros shooters poniendo muchos enemigos simultáneos en pantalla, que van desde infantería a trenes blindados, pasando por jeeps armados, piezas de artillería, carros de combate, helicópteros... ¡Habrá incluso aeronaves, como el Space Shuttle americano!

Y de postre, misiones especiales para jugar en red, y *deathmatch* y *captura de bandera* con hasta diez jugadores. ¡No suena nada mal!



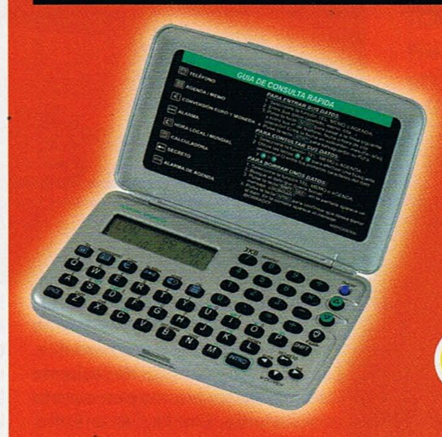
El cañón magnético auxiliar hace estragos en una base de Siberia.



Los juegos con tanques en PC suelen ser simulaciones; ¡ponerlos en un shooter es mucho más apetecible!



AL HACERTE SOCIO



Elige tres libros y además, esta práctica agenda electrónica

GRATIS



1. Precio club: 1.950 Ptas.
Flor del desierto



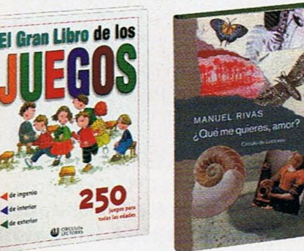
2. Precio club: 3.150 Ptas.
Los pilares de la tierra



3. Precio club: 2.600 Ptas.
Hannibal



4. Precio club: 2.000 Ptas.
El fin de los tiempos



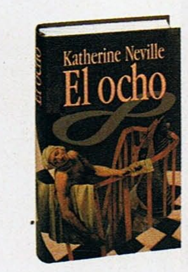
5. Precio club: 2.750 Ptas.
El gran libro de los juegos



6. Precio club: 1.700 Ptas.
¿Qué me quieres, amor?



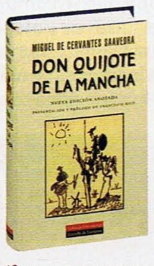
7. Precio club: 1.900 Ptas.
Cómo se estudia



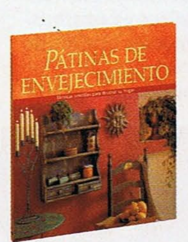
8. Precio club: 2.500 Ptas.
El ocho



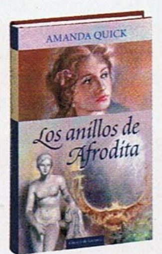
9. Precio club: 2.300 Ptas.
Punto de partida



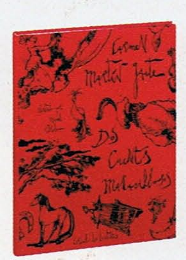
10. Precio club: 3.500 Ptas.
Don Quijote de la Mancha



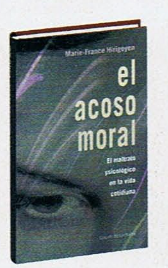
11. Precio club: 1.850 Ptas.
Pátinas de envejecimiento



12. Precio club: 3.300 Ptas.
Los anillos de Afrodita



13. Precio club: 2.200 Ptas.
Dos cuentos maravillosos



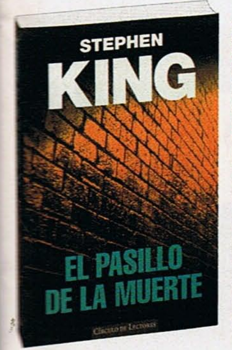
14. Precio club: 1.800 Ptas.
El acoso moral



15. Precio club: 2.750 Ptas.
La piel del tambor



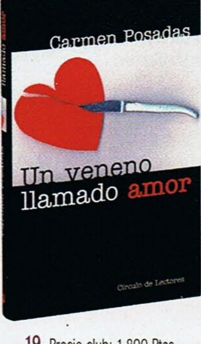
16. Precio club: 1.950 Ptas.
100 menús de temporada



17. Precio club: 1.750 Ptas.
El pasillo de la muerte



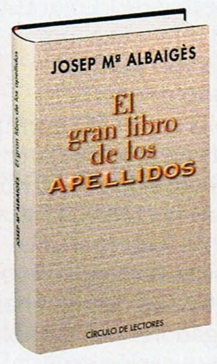

18. Precio club: 2.100 Ptas.
¡Quién me mandaría meterme en obras!



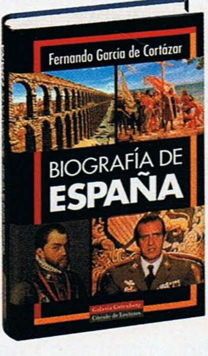
19. Precio club: 1.800 Ptas.
Un veneno llamado amor



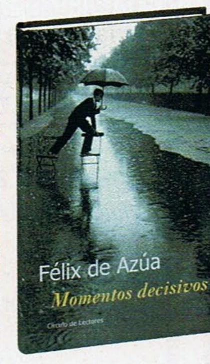
20. Precio club: 1.245 Ptas.
Historia íntima de la humanidad



21. Precio club: 2.500 Ptas.
El gran libro de los apellidos



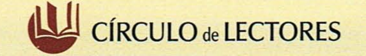
22. Precio club: 2.300 Ptas.
Biografía de España



23. Precio club: 2.100 Ptas.
Momentos decisivos

Disfruta de las ventajas de Círculo de Lectores

- **Comodidad:** Compra desde tu casa sin tener que desplazarte.
- **Calidad:** Tanto en la presentación como en los contenidos.
- **Ahorro:** Benefíciate de precios que pueden suponerte hasta un 30% de descuento sobre los precios de mercado.
- **Garantía:** Más de 1.500.000 de socios confían en el club.
- **Variedad:** Amplia selección de libros y música para toda la familia.
- **Servicio personalizado:** A través de nuestra amplia red de agentes o bien por correo, teléfono, fax o Internet: www.circulolectores.com



Elige 3 libros y envía hoy esta Tarjeta de Inscripción

ÉSTOS SON LOS 3 LIBROS QUE ELIJO:

Primer libro	Segundo libro	Tercer libro	Mi regalo
SÓLO 100 PTAS.	SÓLO 100 PTAS.	SÓLO 100 PTAS.	
Nº_______	Nº_______	Nº_______	

☑ **Sí,** deseo ser socio de Círculo de Lectores

Para ello aprovecho la oferta de bienvenida e indico a continuación los **tres libros que recibiré por sólo 300 pesetas, además de una agenda electrónica completamente GRATIS.**

Abonaré el importe de los libros cuando me los sirvan, más 500 pesetas de gastos de inscripción y envío. Mi único compromiso consistirá en comprar, de cada revista que recibiré gratis cada dos meses, un libro, casete o C.D. durante un período inicial de dos años. Si cambio de idea dispondré de ocho días para devolverlos y recuperar mi dinero.

PARA FORMALIZAR LA INSCRIPCIÓN, ES IMPRESCINDIBLE TU FIRMA

POR FAVOR, ESCRIBE EN MAYÚSCULAS

Nombre: ____

Apellidos: ____

Domicilio: ____

Nº: Piso: Puerta: C.P.:

Población: ____

Provincia: ____

Fecha Nacimiento: ____

Teléfono: ____

32.803

¡ATENCIÓN!
Sólo una inscripción por domicilio.
Oferta válida hasta el 31/12/2000

Firma (indispensable):

(Menores de 18 años, firma paterna)

Rellena esta tarjeta, recorta por la línea de puntos, y envíala dentro de un sobre a Círculo de Lectores • Apartado 111 • 08080 Barcelona

GAME BOY ADVANCE

La Game Boy Advance tiene una CPU de 32 bits, ¡como la Playstation! ¿Imaginas todas las posibilidades que encerrará la 'pequeña' de las consolas?



Una de las características más atractivas de la Game Boy Advance es su pantalla que es 1,5 veces mayor que la de Game Boy Color.

Después de meses de especulaciones sobre la sucesora de la N64, inicialmente conocida como Dolphin, Nintendo rompe el habitual secretismo con el que rodea todos sus proyectos y aporta los primeros datos oficiales sobre la nueva consola portátil Game Boy Advance y sobre los avances en su proyecto Dolphin, que ya toma un nombre definitivo: Game Cube.

Mario entrará en el siglo XXI con un nuevo soporte para su figura.

La apuesta que se ha llevado adelante es muy seria. La Nintendo 64 era una consola con grandes posibilidades técnicas, pero se enfrentó a un grave problema: las dificultades que las compañías desarrolladoras tenían a la hora de hacer juegos para ella. Por eso, desde el inicio de la Game Cube, se ha tenido muy en cuenta esta variable. Con la Game Cube, Nintendo se despide de los acostumbrados cartuchos y, además, promete unos gráficos y características online aún mejores que los de sus competidores.

Nintendo ha renunciado a películas DVD y otro tipo de accesorios multimedia, y anucia su Game Cube como una máquina diseñada exclusivamente para jugar: ofrece cuatro conexiones para los joypads. Si quieres un contrincante online, deberás hacerte con el módem externo. En lugar de *iLink*, USB u otras interfaces de PC, la Game Cube tiene dos salidas propias: *Analog AV*, para ser conectada a aparatos de TV convencionales, y una clavija *Digital AV* para una tele digital que, por el momento, sólo se vende en Japón.

Debajo de su carcasa no tiene nada que ver con la N64: Nintendo ha desarrollado una fuerte CPU *(Gekko)* con ayuda de IBM, y con el especialista de tarjetas gráficas ATI y NEC, ha creado un novedoso coprocesador *(Flipper)*. Lo mejor de su estructura son las distintas memorias, que en total suman 43 MB (Playstation 2 cuenta con 36 MB), y que se comunican rápidamente a través de potentes bus.

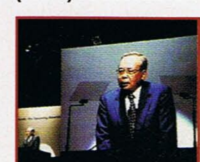
La Game Cube no es compatible con los juegos de N64. En lugar de cartuchos funciona con mini-DVDs espe-

NINTENDO

NOMBRE OFICIAL	GAME BOY ADVANCE
Pantalla	Reflectiva TFT Color LCD
Tamaño de la pantalla	40,8 mm x 61,2 mm
Resolución	240 x 160 puntos
Display	32.000 colores
CPU	32 bits en la CPU principal + 8 bits en la secundaria
Memoria	32 kbyte WRAM+96 Kbyte VRAM (en CPU) 256 Kbyte WRAM (external CPU)
Sonido	Altavoz, terminal de voz.
Comunicación	Posibilidad de jugar hasta 4 jugadores con el cable de comunicación especial para la Game Boy Advance
Batería	2 pilas alcalinas (duración estimada: 15 horas)
Poder	Aproximadamente 0,6 W
Dimensiones	largo: 82 mm ancho: 144,5 mm profundidad: 24,5 mm
Peso	aprox. 140 gramos

SPACEWORLD 2000

En el centro de convenciones Makuhari Messe (Tokio) se desvelaron las primeras pistas.



El Vicepte. de Nintendo, Atsushi Asada, culminó su presentación con las palabras mágicas:



"Señoras y señores, les presento la nueva máquina de Nintendo para el siglo XXI".



La locución de Miyamoto valió para dar las especificaciones técnicas del controlador...



... y presentar una demo donde se mostraban las características de la Game Cube.

ENTREVISTA con el creador de 'Mario', Shigeru Miyamoto



¿Habrá un giro en los juegos con la aparición de la Game Cube, parecido al de 1996 con *Mario 64*?

La tecnología gráfica no cambiará de forma brutal, pero si cambiará la profundidad de juego y la interacción.

Su joypad es poco convencional, con mando de cruz y dos teclas analógicas. ¿No echarán de menos algunos botones los jugadores?

Quería hacer un pad sencillo sin demasiados botones, que cualquiera pueda usar. Aparte de eso, no hemos desvelado todos los elementos del pad de la Game Cube...

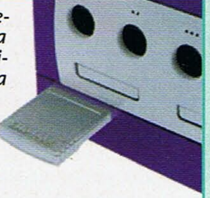
La consola tiene cuatro conexiones de joypad, pero ¿sólo dos slots para tarjetas de memoria?

Todo jugador tiene acceso a sus datos; las tarjetas de memoria sólo son necesarias para cambiarlas.

Periféricos de la Game Cube



La nueva Game Cube tiene una salida para TV analógica, pero también puede ser conectada a una televisión digital.



Ésta es la tarjeta de memoria diseñada originalmente para Nintendo Game Cube. Incluye 4 MB de memoria.

Si añades este adaptador a tu Game Cube, contará con hasta 64 MB de memoria para almacenar datos. Este adaptador es de Matsushita.



El módem es un periférico esencial si quieres navegar por Internet, posibilidad que también ofrecen Dreamcast y Playstation 2.



De película: fíjate en la cantidad de detalles de este Link realizado para la demo de Game Cube.

NINTENDO GAMECUBE

¡La Dolphin se llama desde ahora Game Cube! Lee nuestro artículo y sabrás lo que ofrece la nueva consola para competir en el avanzado mercado actual.



Colores alegres y un diseño que facilita el transporte, ¡para que te lleves la diversión a todas partes!

ciales de 1,5 GB. **En estos DVDs hay 20 veces más espacio que en el cartucho de N64 más grande que exista.** El héroe de Nintendo, Miyamoto, promete que con el mini-DVD se ahorra tanto dinero que se podría incluir un controlador especial junto a un juego sin tener que subir el precio de éste. A pesar de estas revelaciones, el *cubo mágico* de Nintendo no estará entre nosotros hasta 2002. ¡Paciencia, que es la madre de la ciencia!

Respecto a la Game Boy Advance, ya se sabe que su procesador es 4 veces más potente que el de GBC. La fecha de salida provisional para Japón será el 21 de marzo del 2001, con 10 títulos nuevos (además de ser compatible con 1.000 juegos de la GBC). En EE UU, el lanzamiento será en julio del 2001. Para Europa todavía no hay fechas. ¿Por qué nos hacen esto?

ARRASA

Muy adelantada



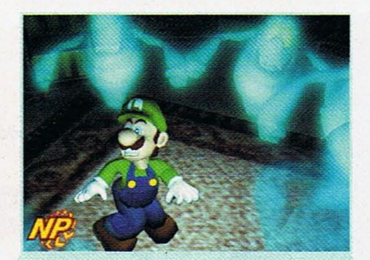
¡Ha adelgazado! De perfil, la nueva Game Boy Advance ocupa menos que su predecesora. Mejor, más pantalla y ¡más cómoda de llevar!



La Game Boy Advance puede ser conectada a los puertos para controladores de la Game Cube haciendo las veces de controlador, ¡con pantalla a todo color!



En las primeras animaciones de la Game Cube aparecen conocidos héroes.



Puede que estas demos en tiempo real se conviertan en juegos reales en 2001.

No tropieces con los cables: con el mando por infrarrojos podrás jugar desde una distancia de hasta 10 m.

Nintendo se pasa al formato mini DVD. Esperamos que esto suponga también un abaratamiento en los juegos, ya que los tradicionales cartuchos eran demasiado caros.

NOMBRE OFICIAL: NINTENDO GAME CUBE

MPU (UNIDAD MICROPROCESADOR) POWER PC DE IBM (GEKKO).

Frecuencia de reloj	405 Mhz.
Precisión datos internos	32 bits enteros y 64 bits coma flotante.
PROCESADOR GRÁFICO	**SISTEMA 'FLIPPER'**
Proceso de fabricación	0,18 micras DRAM incorporada NEC.
Frecuencia de reloj	202,5 Mhz.
Caché de texturas incorporado	Aprox. 1MB.
Color, Z Buffer	Cada uno 24 bits
Función de procesamiento de imagen	Alpha Blending, Virtual Texture Design, Multi-texture, mapeado de texturas, filtro
PROCESADOR DE SONIDO	**DSP 16 BIT ESPECIAL**
Frecuencia de reloj	101,25 Mhz
Número máximo de canales	64 canales
Frecuencia de muestreo	48 KHz (formato digital)
Capacidad Aritmética	13 GFLOPS (máximo)
Capacidad real de procesamiento gráfico	De 6 a 12 millones de polígonos/segundo
Memoria principal sistema	24 MB (SRAM)
Memoria de sonido	16MB (100 Mh DRAM)
Velocidad de Transmisión de Datos	de 16 Mbps a 25 Mbps

Bella, inteligente e incansable...

Se saben más detalles de 'Tomb Raider V'

Imposible olvidarse de Lara: ¡cada mes hay noticias nuevas sobre ella! ya sabemos algunos detalles de la quinta parte de *Tomb Raider* (para PC, Playstation y Dreamcast), que sigue por los entresijos de la profanación de tumbas: los amigos de Lara se vuelven a reunir después de su misteriosa desaparición y recuerdan sus aventuras llenos de nostalgia.

En la nueva entrega, Lara vuelve a sus correrías con 16 años ¡Angelical pero no te fíes! El juego llegará para navidades, y vendrá cargadito de nuevas armas y un modo furtivo. La mayor novedad es el editor para la versión de PC, con el que los fans podrán proponer nuevos niveles.

Más información en: *www.eidos.com*

¡Oh la la! No es de extrañar que el enemigo se incline ante esta Lara enfundada en látex (PS).



¿Dónde estás, corazón? Lara vive nuevas aventuras en modernos edificios (PS).

Nervios de acero y manos firmes para balancearse en la liana (PC).

En tu nueva aventura, seguirá siendo fundamental tener puntería (PC).

Voz y voto

Habla por Internet

Microsoft presenta *SideWinder Game Voice*, un dispositivo que incluye auricular con micrófono incorporado y controlador, a través del cual se pueden ejecutar comandos de voz (reconocimiento de habla) en Internet mientras se juega. *SideWinder Game Voice* también permite hablar vía Messenger, para que la comunicación entre amigos sea más rápida. ¡Escucha la voz de tus *Internet-locutores!*



Más baratita

La Dreamcast ha bajado su precio en ¡10.000 pesetas!

Según un comunicado oficial de la casa Sega, a partir de octubre la Dreamcast estará disponible a un precio de 29.990 pts. La consola de Sega salió el 23 de septiembre de 1999 con un coste de 39.990 pts. y logró un gran éxito de salida hasta consolidar su posición en el mercado, pero ahora la casa Sega ha decidido bajar el precio 10.000 pesetas para favorecer las ventas de la consola y, por tanto, el desarrollo de nuevos videojuegos.

Ya podían haberlo hecho desde el principio, ¿no?

Playstation 2

Se estiman unas ventas iniciales de 360.000 unidades



¿Te gusta? El 24/11 puedes tenerla. ¡Ya queda menos!

Ante la enorme demanda que se preve para los primeros días de comercialización de la Playstation 2 en España, Sony ha puesto en marcha un sistema de reservas.

El consumidor podrá reservar su consola en cualquier punto de venta donde se comercialicen los productos de Playstation a través de un formulario de solicitud de reserva. Una vez rellenado y enviado, recibirá una carta en su domicilio donde se le indicará un Número de Identificación Personal, que será su clave para poder adquirir la Playstation en el establecimiento elegido.

Foto-reloj

Una cámara 'manual'

Fascinante!, habría dicho Mr. Spock si hubiera visto este invento. El reloj-cámara digital *Wrist* de Casio tiene capacidad para 100 fotos en blanco y negro, que se pueden ver en cualquier momento y retocarlas en el PC. A los tramposos, este reloj podría salvarles en muchos exámenes... Más información en *www.casio.com*



Para ver a tu noviete/a siempre que quieras.

BARCELONA VIDEOJUEGO 2000



Del 26 al 29 de octubre, en Barcelona

En Farga de Hospitalet (Barcelona) tendrá lugar del 26 al 29 de octubre el primer salón del videojuego que se celebra en la Ciudad Condal, con el nombre *Barcelona Videojuego 2000*.
En el recinto, habrá una zona dedicada a la prensa, donde las compañías presentarán sus juegos y demostraciones a la prensa especializada, y una zona dirigida al público en la que se desarrollarán jornadas técnicas, habrá un taller de videojuegos y hasta una sección dedicada en exclusiva al cómic.
Las ferias más importantes del mundo del videojuego son el *ETCS* de Londres (págs. 4 a 7), el *E3 2000* de Los Ángeles (SCREENFUN 13/00) y el *Tokyo Game Show* de Japón. Siendo la primera vez que se celebra, *Barcelona Videojuego 2000* aún no es comparable a estos eventos, pero... ¡tiempo al tiempo!

Un accesorio original

Tabla de Thrustmaster para juegos de skate



El *FreeStyler Board* es un accesorio muy original: simula una tabla de skate y es compatible con las Playstation 1 y 2. Está equipado con dos botones programables, situados sobre la superficie de la tabla, uno en la parte delantera y otro en la trasera. Además, se entrega con un controlador (gamepad) que puede ser manipulado con una mano para facilitar el equilibrio y estabilidad del usuario. Su precio de venta aproximado será de 14.990 pts. ¡Para que hagas skate en tu casa aunque haga mal tiempo!
Mas información: *www.thrustmaster.com*

Pokémon Tazos

Coleccionables en las bolsas de Matutano

Matutano ha lanzado al mercado la promoción Pokémon Tazos, con 51 personajes distintos. Una vez te hagas con unos cuantos, podrás jugar con ellos a un montón de juegos. ¡Hazte con todos!

Un gran equipo

'ISS', con la FIFA


Nagae, vicepresidente de KCO, sella su acuerdo con Gordon Taylor.

Por fin uno de los mejores juegos de fútbol tendrá licencia oficial en su próxima entrega: nos referimos al *International Superstar Soccer*. Hasta la fecha, el juego gozaba de mucha fama entre los aficionados a este deporte por su alta jugabilidad y dinamismo. Sin embargo, la ausencia de estrellas reales no le permitía ocupar el puesto que realmente merece. Ahora, por fin y ¡para Playstation 2!, el equipo *ISS* tendrá los nombres y animaciones de los jugadores más importantes de la FIFA. Una estupenda noticia para todos los aficionados al fútbol y a los buenos juegos de consola.

Un teclado que nunca te abandona

Flexible y lavable

Parece la alfombrilla de la ducha, ¡pero es el Flexboard!

Vaya! un movimiento brusco en el momento cumbre de un videojuego y te encuentras el café o la coca-cola derramados sobre el teclado del PC. Y ahora, ¿cómo lo limpias? ¡Y para colmo te han matado! Si tuvieras el *Flexboard Office de Kota*, sólo tendrías que ir al baño y ponerlo tranquilamente bajo la ducha: ¡ya puedes limpiar tranquilamente todos los restos de suciedad!
Además, este teclado se puede enrollar, para que te lo lleves cómodamente a cualquier sitio y no hagas ningún ruido al teclear delante del ordenador. Todavía no se puede adquirir en nuestro país, pero en breve podrás hacerte con este teclado portátil.
Más información en: *www.kota.de*

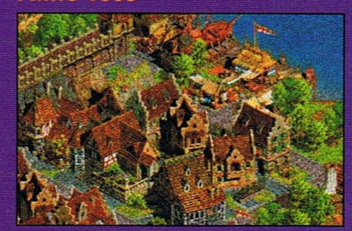
TELEGRAMA



¡Ya tenemos ganadora!

¡Solo 5 personas contestaron correctamente el concurso que SCREENFUN incluyó en su número 15. Entre ellas, hicimos un sorteo y la ganadora resultó ser María Teresa Prados de Vifranca de los Caballeros (Toledo).
María Teresa estuvo entre nosotros para recoger su premio: una Dreamcast, un reloj y camiseta de Lara y el *Tomb Raider IV* para DC. Además estuvimos intercambiando opiniones con María Teresa ¡una jugona de primera!

Anno 1503



En la presentación del *Anno 1503* todos los jugadores se pudieron frotar las manos de la emoción. El mundo del juego brilla con luz propia: mucho más grande y más fiel al detalle. Nuevos tipos de barcos abren posibilidades de batallas marítimas. El sucesor del popular *Anno 1602* estará en nuestra manos (y en nuestras mentes) en la primavera de 2001.

Un 'Gran Hermano' espacial

En E.E.U.U. se está planeando llevar a cabo un Realityshow tipo *Big Brother*, pero aún más difícil: los candidatos tienen que enfrentarse a tres meses de estancia ante las cámaras (las 24 horas del día) mientras hacen un entrenamiento para astronautas en el centro cosmonauta *Star City*. El vencedor podrá pasar diez días en la estación espacial rusa *Mir*.

Una palm para tu bolsillo

Desde finales de agosto existe el nuevo modelo m100 de Palm en el mercado. Está dirigido a un público jóven con sus alegres carcasas intercambiables y un precio económico. Lo mejor de este aparato es su peso: 125 gramos. Además el campo de anotación reconoce tu letra ¡no tendrás que aprender a escribir con letra tipo graffiti. Más información en la página *www.palm.com*

Vuestro



DIABLO II 9

5 MGS

TOMB RAIDER IV 3

1. **Final Fantasy VIII** — SQUARE – PS, PC
   (1) ¡Salve al rey Squall! FFVIII se ha consolidado definitivamente en el primer lugar.



2. **Resident Evil 3** (3) — CAPCOM – PS
   ¡imparable, irresistible! Nemesis y Jill apuntan a lo más alto del top.

3. **Tomb Raider IV** (2) — CORE DESIGN – PS, PC, DC
   Lara no puede hacer nada este mes contra Nemesis: ¡mejor dejarle paso!



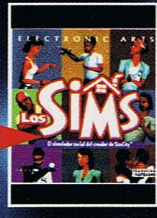
4. **Pokémon** (5) — GAME FREAK– GB
   El débil repunte de Pikachu no basta para llegar a los tres primeros puestos...

5. **Metal Gear Solid** (4) — KONAMI – PS
   ... pero sí para superar a Solid, que está muy ocupado preparando MGS2.



6. **Driver** (12) — REFLECTIONS – PS, PC
   Tanner sale de repente de su escondite y se lanza a la acción, quemando rueda.

7. **Zelda: Ocarina of Time** (16) — NINTENDO – N64
   ¡Link está eufórico! A lomos de Epona, nuestro elfo vuelve a los diez primeros.



8. **The Sims** (17) — MAXIS – PC
   Salud, trabajo y amor... ¡Qué bonito es que le vaya a uno todo bien en la vida!

9. **Diablo II** ¡NUEVO! — BLIZZARD – PC
   Con cinco héroes y docenas de habilidades, Diablo II es un juego que cautiva.



10. **Pokémon Stadium** (13) — NINTENDO/GAME FREAK – N64
    Los pokémon escalan puestos gracias a Bulbasaur y su látigo cepa.

Sistema



PC



1. **The Sims** — MAXIS — Simulador de vida diaria



2. **Diablo II** — BLIZZARD — Rol de acción y cacería de monstruos





3. **Age of Empires 2** — MICROSOFT — Estrategia histórica en tiempo real



4. **Commandos 2** — PYRO STUDIOS — Estrategia militarista



5. **Tomb Raider IV** — CORE DESIGN — Aventura de acción y exploración



PLAYSTATION



1. **Final Fantasy VIII** — SQUARE — Rol de diseño



2. **Resident Evil 3** — CAPCOM — Horror súper zombi



3. **Tomb Raider IV** — CORE DESIGN — Aventura de acción y exploración



4. **Metal Gear Solid** — KONAMI — Aventura de espionaje e infiltración



5. **Driver** — REFLECTIONS — Conducción criminal

NINTENDO 64



1. **Zelda: Ocarina of Time** — NINTENDO — Rol de acción y fantasía



2. **Pokémon Stadium** — NINTENDO/GAME FREAK — Poké-lucha



3. **Perfect Dark** — RAREWARE — Shooter y espionaje en primera persona



4. **Donkey Kong 64** — RAREWARE — Jump&run bananero



5. **Resident Evil 2** — CAPCOM — Horror zombi

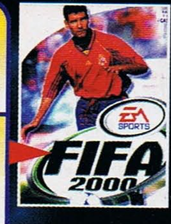
P 18 20



(11) **Age of Empires II**
MICROSOFT – PC
La muralla de los diez primeros es resistente..., ¡pero acabará por caer!

11





(9) **FIFA 2000**
EA SPORTS – PC, PS
Como el Atleti: baja a 2ª división, pero pronto volverá a primera (¡esperemos!).

12

Tekken 3
EA SPORTS – PC, PS
¡VUELVE! *¡El retorno del puño de hierro! Cuando Tekken vuelve, lo hace con fuerza.*

13





(7) **Resident Evil 2**
CAPCOM – PC, PS, N64, DC
Claire y Leon tratan de escapar de la pesadilla mutante de Raccoon City...

14

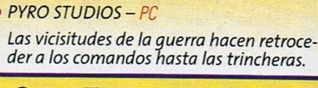
(10) **RE: Code Veronica**
CAPCOM – DC
... ¡y cuando lo consiguen, la pobre Claire se ve metida en un lío todavía mayor!

15



(8) **Commandos 2**
PYRO STUDIOS – PC
Las vicisitudes de la guerra hacen retroceder a los comandos hasta las trincheras.

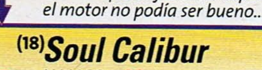
16





(6) **Gran Turismo 2**
POLYPHONY DIGITAL – PS
Normal que baje: tanto experimentar con el motor no podía ser bueno...

17





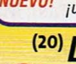


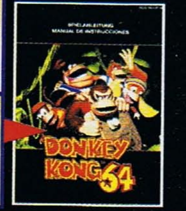
(18) **Soul Calibur**
NAMCO – DC
La lucha en Dreamcast tiene un nombre muy clarito: ¡Soul Calibur!

18

Perfect Dark
RAREWARE – N64
¡NUEVO! *Joanna entra discretamente en el top: ¡un buen espía prefiere actuar con sigilo!*

19





(20) **Donkey Kong 64**
RAREWARE – N64
Un superviviente nato... Otros juegos se caen de la lista, ¡pero él aguanta!

20

DREAMCAST



1. **RE: Code Veronica** – CAPCOM – Horror zombi peliculero
2. **Soul Calibur** – NAMCO – Lucha 3D con espadas
3. **Virtua Tennis** – SEGA – Simulador de tenis
4. **Dead or Alive 2** – TECMO – Lucha 3D neumática
5. **Crazy Taxi** – SEGA – Velocidad enloquecida





GAME BOY



1. **Pokémon** – GAME FREAKS – Rol y coleccionismo
2. **Tomb Raider** – CORE DESIGN – Aventura de exploración arqueológica
3. **Metal Gear Solid** – KONAMI – Aventura de espionaje e infiltración
4. **Zelda IV:** *Link's Awakening* – NINTENDO – Rol de acción fantástico
5. **Wario Land 3** – NINTENDO – Jump&run clásico





Juegos para una isla desierta

¿QUÉ CINCO JUEGOS TE LLEVARÍAS A UNA ISLA DESIERTA?
James Thrush

Jefe de proyecto de ThrushWave Technology

James es bastante joven, pero eso no le ha impedido convertirse en jefe de proyecto de un ambicioso juego. Se llamará *Fargate*, y mezcla la estrategia espacial y la simulación con asombrosos efectos visuales. Seguro que es un éxito, James... Por cierto, ¿no te importaría respondernos a una preguntita?



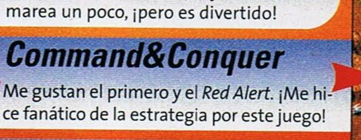


1 **Starcraft**
Me gusta por su excelente historia y por lo fácil que es jugarlo.

2 **Ultima Online**
¡Absorbente! Además, soy el típico fanático de juegos tipo *Dungeon&Dragons*.



3 **Descent**
Es completamente en 3D, y a veces me marea un poco, ¡pero es divertido!



4 **Command&Conquer**
Me gustan el primero y el *Red Alert*. ¡Me hice fanático de la estrategia por este juego!



5 **Starflight**
¡Inolvidable! Recorres la galaxia, descubres planetas, comercias con los aliens...

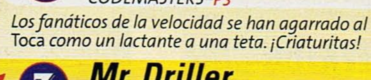


Los más jugados en ScreenFun



1 **Virtua Tennis**
SEGA-DC
Si cada partida costase los veinte duros que cuesta en la recreativa, ¡ahora estaríamos arruinados!



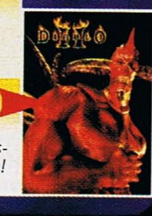


2 **WTC**
CODEMASTERS–PS
Los fanáticos de la velocidad se han agarrado al Toca como un lactante a una teta. ¡Criaturitas!



3 **Mr. Driller**
NAMCO-PS
¡Qué rabia! ¡No tiene modo de dos jugadores! Pues habrá que esperar el turno con paciencia...





4 **Diablo II**
BLIZZARD-PC
Dos puntos a fuerza, uno a resistencia, dos a destreza... ¡Aquí cada cual tiene su fórmula mágica!

Los más esperados

¡Ya falta menos!



1. **Final Fantasy IX (PS)**
2. **Tekken Tag T. (PS2)**
3. **Baldur's Gate 2 (PC)**



ScreenFun ¡SORTEO!

¿Tu juego favorito no sale en la lista? ¿Está muy abajo? ¡Ayúdalo! Mándanos una postal votando a 5 juegos. Dinos también un juego que te gustaría tener... ¡porque la postal que nos mandas entra en un sorteo! Cada mes regalamos 5 juegos. La dirección es: SCREENFUN, ref.: Exitos 17, apdo 14.116, 28080 Madrid.

Así puntuamos en SCREENFUN

Para que no te líes, aquí tienes un desglose de los contenidos de nuestras fichas de puntuación.

En SCREENFUN sometemos a todos los juegos nuevos a un profundo y exhaustivo chequeo, para que encuentres lo que más se ajuste a tus preferencias. Es importante tener en cuenta que cada plataforma tiene su propio criterio: un juego en Game Boy puede tener unos gráficos de diez, pero esos mismos gráficos en una Nintendo 64 apenas merecerían un uno. Todos los juegos analizados en el *Banco de pruebas* están ya a la venta, o está previsto que salgan al mercado en el mismo mes que la revista.

El Sistema

Dentro del rectángulo rojo indicamos las plataformas en las que analizamos el juego.:

PC:	MS-DOS y Windows	GBC:	Game Boy Color
PS:	Playstation	GB:	Game Boy
DC:	Dreamcast	N64:	Nintendo 64

El rectángulo verde indica que el juego ya ha sido revisado por SCREENFUN.

El rectángulo naranja indica si está prevista o existe otra edición del juego en esta plataforma.

¿Español o inglés?

E significa que existe una versión con los textos en pantalla en español. La I significa que están en inglés.

Tipos de jugador

Principiante: prefieren las cosas sencillas. No les gusta pasar mucho tiempo aprendiendo a jugar.

Avanzado: el jugador medio.

Experto: les gusta la complejidad. Tienden a especializarse en uno o dos géneros de juego concretos.

El precio

El precio de venta al público (P.V.P.) recomendado por el fabricante, aunque a veces se pueden conseguir más baratos.

El fabricante

Una casa desarrolladora de prestigio puede dar ciertas garantías.

Multijugador

¿Cuántas personas pueden jugar a la vez?

Requisitos especiales

En el caso de PC, 'Mín.' indica el equipamiento mínimo necesario, y 'Rec.' se remite a las características recomendadas. Si tu ordenador no cumple con estos requisitos, la diversión está en peligro. En el caso de PC, se indican los periféricos compatibles.

PC | PS* | N64 | DC | E/I

SCREENFUN
Aventura gráfica para todos.

6.470 pts. | Screen-Soft | 1-16 Jug.

Mín.: Pentium 90, 16 MB RAM, Joystick, Windows 95. *Rec.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Joystick, Windows 95.

Gráficos 10 | Sonido 10 | Jugabilidad 10

Gráficos excelentes en 3D, manejo sencillo, original modo para 2 jugadores.

¡Qué lástima! Sólo funciona en un PC con una potente tarjeta 3D.

Acción de alta calidad con un diseño gráfico de auténtico lujo. Un hueso duro para la competencia. 10

Gráficos

¿Son bonitos o realistas? ¿Tienen un diseño original o divertido? ¿Cómo combinan los colores? ¿Hay errores de clipping o de redibujado? El apartado visual se juzga aquí.

Sonido

Puntuamos tanto la cantidad como la calidad de los temas musicales y los efectos sonoros, así como su uso inteligente. Si uno de estos elementos falla, la nota se resiente.

Jugabilidad

Este apartado juzga, sobre todo, la mecánica de juego, pero incluye también la facilidad de control, si la dificultad está bien ajustada, los extras y modos de juego... ¡Un montón de cosas!

SCREEENFUN CINE

Cuando puntuamos una película, en vez de gráficos, sonido, y jugabilidad, hablamos de:

Espectáculo: ¿tiene muchas escenas de acción?, ¿cientos de extras?, ¿vestuario de época?, ¿fenomenales efectos especiales? Normalmente, cuanto más dinero hayan gastado en la producción, mejor.

Emoción: ¿da miedo, hace reír o llorar? ¿Crea suspense? Si consigue provocar intensas emociones e implicar al espectador en lo que está viendo, obtendrá buena nota en este apartado.

Desarrollo: aquí juzgamos si la película mantiene un buen ritmo y cuenta la historia con maestría. ¡Para cinéfilos!

Lo que nos gustó

Éstas son las características más atractivas y destacables del juego.



Lo que no nos gustó

Aquí comentamos los reproches más significativos que se le pueden hacer al juego, desde errores graves a pequeñas carencias.

El resumen

Breve y conciso: la impresión general que nos hemos llevado y lo que puedes esperar, sin entrar en detalles.

La nota final de SCREENFUN

Aunque la jugabilidad suele ser determinante para el juicio final, en algunos juegos hay otros aspectos a tener en cuenta que modifican la nota, que mencionamos en el resumen o en el texto principal.

Las notas de SCREENFUN



10 – Alucinante: ¡Un rey de reyes! Un juego para llevar a los altares. ¡Píllalo!

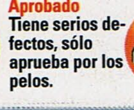
9 – Sobresaliente: ¡Nos ha entusiasmado! De éstos no hay muchos cada mes.



8 – Notable: ¡Un gran juego! No te arrepentirás, esto es calidad de la buena.

7 – Muy bien: No está nada mal, pero podría haber sido mejor.

6 – Bien: Está bien, pero no nos ha impresionado. Normalito.



5 – Aprobado: Tiene serios defectos, sólo aprueba por los pelos.

4 – Insuficiente: ¡Ugh! No se te ocurra ni alquilarlo, no vale ni para una tarde.

3 – Mal: ¿Es broma o qué? ¡Jugar a esto es un auténtico castigo!



2 – Muy mal: Es increíble que haya llegado a las tiendas. ¡Sinvergüenzas!

1 – Basura: Nota reservada a juegos ofensivos, insultantes o de mal gusto.

Los géneros

A veces, mirar el género del juego te puede dar una idea rápida de en qué consiste. Aquí tienes la nomenclatura:

Aventura

Pueden ser gráficas, como las típicas de pinchar con el ratón (El día del tentáculo, Monkey Island) *o de acción* (Tomb Raider, Metal Gear Solid). *Las del estilo* Resident Evil *son aventuras de horror.*

3D-shooter

En primera (Quake, Golden Eye) *o tercera persona* (Evolva, MDK, Messiah). *A los clásicos juegos matamarcianos los llamamos shoot'em up, y pueden ser en 2D* (Space Invaders, R-Type) *o 3D* (Starfox).

Lucha

En 3D (Soul Calibur, Tekken) *o 2D* (Street Fighter, Guilty Gear). *Incluye los beat'em up, donde peleas con muchos enemigos a la vez y avanzas pantallas* (Final Fight)

Deporte

Simuladores de fútbol (los FIFA), *Golf* (Mario Golf), *Baloncesto (la serie* NBA) *¡o incluso caza* (Deer Hunter) *o pesca* (Reel Fishing)!

Vuelo

Así llamamos tanto a los simuladores de vuelo de todo tipo: civil (Flight Simulator), *combate* (Ace Combat), *naves* (X-Wing) *o acrobáticos* (Pilotwings).

Velocidad

Los juegos de conducción o carreras. Pueden ser simuladores (Gran Turismo, Colin McRae Rally) *o tipo arcade* (Crash Team Racing, Crazy Taxi, Mario Kart).

Rol

Clásico (Final Fantasy, Might&Magic) *o de acción* (Zelda, Diablo). *Aquí llevas a uno o más personajes que dialogan, pelean y a veces van ganando nuevas habilidades.*

Jump & Run

En 2D (Rayman, Super Mario World) *y 3D* (Rayman 2, Sonic Adventure, Spyro). *Aquí necesitas buena coordinación, reflejos e inteligencia para resolver algunos puzzles.*

Estrategia

En tiempo real (Command & Conquer, Ageof Empires) *y por turnos* (Civilization, SM's Alpha Centaury). *También está la estrategia de construcción* (SimCity, Dungeon Keeper).

Misceláneo y puzzles

Misceláneos son juegos que no sabemos clasificar de forma exacta (Mario Party, Bomberman). *Los puzzles son todos los juegos estilo* Tetris *o* Puzzle Bobble.

ScreenFun スクリーンファン・イン・ジャパン
SCREENFUN EN JAPÓN



El contraataque de Bandai

Bandai no podía quedarse atrás y, en una rápida respuesta a la Game Boy Advance, se saca de la manga la nueva WonderSwan Color.

El pasado mes os presentamos las maravillas de esta portátil de Bandai, y ahora, pocos días después de que Nintendo presentara a bombo y platillo su Game Boy Advance (entre otras novedades), Bandai realiza la presentación en de su nueva WonderSwan Color. ¡La lucha está servida! La nueva consola en color será compatible, tanto en juegos como en periféricos, con su predecesora en blanco y negro. Otra de las nuevas características es la posibilidad de conexión de un puerto USB, pudiendo así conectarse e intercambiar periféricos con ordenadores y Playstation 2. Puestos a imaginar, y si el software lo permite, podríamos usar módems, impresoras, cámaras digitales, dispositivos de almacenamiento o un joypad de PC para jugar varias personas. Además, en esta nueva versión la máquina podrá utilizar cartuchos de hasta 512 Mbits (64 MB), combinando RAM y ROM a gusto del programador. Bandai afirma que en las intro de los juegos podrán mostrarse vídeos. Y es que, con la cantidad de memoria disponible ahora, la capacidad gráfica y el impresionante sonido (que ya disponía de por sí su modelo en blanco y negro) convertía a la WonderSwan Color en un económico y potente sistema multimedia.


Increíbles gráficos para una portátil.


WonderSwan: un prodigio multimedia.


La portátil de Bandai fue presentada recientemente en Japón.

Pero, ¿para cuándo la fecha de su lanzamiento en Japón? Pues pronto, ¡muy pronto! Nada menos que a principios del mes de diciembre, y conjuntamente se producirá el lanzamiento de tres juegos en color (*Gunpey EX, Terros 2 y Limrider kerorikan)*, también compatibles con la versión en blanco y negro. En lo que a software se refiere, y ya entrados en el 2001, el plato fuerte lo pondrá Squaresoft, que ha anunciado su prestigioso *Final Fantasy* para la nueva portátil en color de Bandai!

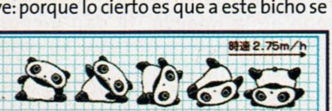
Pero aquí no se acaba todo, ¡ni mucho menos! Si el pasado mes poníamos el grito en el cielo esperando a que esta sensacional consola saliera de las fronteras japonesas y llegara a España, ahora Bandai se encuentra preparando su distribución en 10 países. Aún no podemos asegurar si uno de esos países será el nuestro, ¡aunque confiamos poder verla pronto en nuestros escaparates!

INVASIÓN TAREPANDA

今日もよくたれてます。

Tamagotchis, furbys, pokémon, digimon... ¡y ahora, Tarepanda! Estas mascotas son la última fiebre en Japón. ¿Quieres saber de qué va este osezno?

El nombre de Tarepanda viene de la onomatopeya japonesa "tare-tare", que se usa para describir algo blando, sin fuerzas o que incluso se derrite; sería una manera de definir a este singular personaje, ¡que quién sabe si podría ser hasta invertebrado!, ya que su cabeza, en vez de ser redonda, como correspondería a un panda normal, se cae hacia los laterales. No es un animal nada ágil, ¡todo lo contrario!, se desplaza, cual bebé, arrastrándose o rodando. Eso, cuando se mueve: porque lo cierto es que a este bicho se le da mejor estar acostado o apoyado por cualquier sitio. El Tarepanda es todo un éxito de marketing en Japón, que la empresa San-X ha diseñado cuidadosamente. En lugar de acceder al podio del éxito de la manera más directa, como series en TV o revistas manga, Tarepanda se ha puesto al mismo nivel que otros bichitos, como los pokémon o digimon, gracias a una enorme cantidad de merchandising. Su imagen está en camisetas, toallas, tazas, bolígrafos, almohadas y un larguísimo etcétera de productos disponibles en cualquiera de los grandes almacenes nipones, así como (atención) ¡en las tiendas exclusivas de Tarepanda! Y ha sido entonces, después de probar el éxito de esta mascota blandengue, cuando se ha comenzado a crear un videojuego para la Play con los Tarepanda como protagonistas. De momento no se sabe qué tipo de juego será, pero una cosa tenemos clara: ¡seguro que los Tarepanda no saldrán corriendo con la misma velocidad que lo haría Sonic!



El Tarepanda, haciendo lo que más le gusta: ¡rodar como una bola por el suelo!


Estos osos comebambú han invadido Japón.


Ahora queda por saber qué futuro le espera a este bicho en la Play.

Texto y fotos: Jorge Madrid

JAPONEWS
スクリーンファン・イン・ジャパン

Los japoneses tienen un nuevo amigo en la Dreamcast: Seaman habla como los humanos, pero eso sí, como lo saques del agua, ¡hasta luego, Lucas!

'Seaman' (Dreamcast)

¿Que pasaría si mezcláramos un hombre con un pez? pues nos saldría una especie de hombre acuático es decir, un seaman. Tiene cuerpo de pez, pero la cabeza de un hombre; debes cuidarle como pez, alimentándole cuando lo necesite y dándole todos los cuidados necesarios. Pero al mismo tiempo, tienes que tratarle como ser humano, hablando con él. ¿Hablar con él? ¿Es que os habeis vuelto locos? ¡Pues no! Mediante un micrófono que se incorpora a la Dreamcast y que está dotado de un potentísimo software de reconocimiento de voz e inteligencia artificial es totalmente posible. Gracias a esto hará de tu seaman, más que un juego, un nuevo amigo virtual. ¡Vamos, como un Tamagotchi, pero más evolucionado!


¡Glabs, qué grima dan! Estos hombres-pez necesitan cariño...



... pero fíjate, te lo advierten y todo, para que no te dé algo cuando veas a uno.

TOP 10 JAPÓN
スクリーンファン・イン・ジャパン

1. -PS- **Dragon Quest VII:** ¡sólo él podía desbancar a *FFIX!*
2. -PS- **Final Fantasy IX:** ¡siempre en los primeros puestos!
3. -DC- **Grandia II:** el campeón del rol en la Dreamcast.
4. -PS- **Persona 2 (Ethernal punishment):** rol en 3ª persona.
5. -DC- **Seaman:** algo así como *The Sims*, pero bajo el agua.
6. -PS- **Pachizuru aruze roku 3:** simulador de tragaperras.
7. -PS- **Gungriffon Blaze:** simulador con robots gigantescos.
8. -DC- **Jet Set Radio:** pandilleros skaters decoran tu ciudad.
9. -DC- **Capcom vs SNK Millennium Fight 2000:** lucha brutal en 2D.
10. -PS2- **FIFA 2000:** simulación futbolera.



Pokémon Snap

En el informe sólo se guardan 63 fotos, una por pokémon.

A Pikachu no se le da bien posar... ¡Es mejor fotografiarle por sorpresa!

Este buen mozo de la cámara se supone que eres tú. ¿Se te parece en algo?

Tras el triunfal 'Pokémon Stadium', los pokémon vuelven a la carga en la Nintendo 64. Esta vez no hay que hacer de entrenador, ¡sino de fotógrafo aficionado!

En el álbum personal puedes asignar un comentario a cada foto.

La isla Pokémon es un lugar maravilloso. En pasajes de idílica belleza tropical, los pokémon campan a sus anchas, sin preocuparse de que algún entrenador sin escrúpulos trate de capturarlos. En este paraíso pokémon irrumpes tú, a bordo de un todoterreno silencioso, y te dispones a hacer las mejores pokéfotos que el profesor Oak haya visto en su vida. ¡Sonríe, Pikachu, porque vas a ser inmortalizado!

Es importante entender que ésta es una aventura sobre raíles. **Tú no tienes ningún control del vehículo que te lleva a través de la isla Pokémon, sino que sigues una ruta programada de antemano.** Lo que sí puedes mover con total libertad de 360° es el enfoque de la cámara y su zoom. Para abrir nuevas rutas tienes que conseguir buenas fotos, que se juzgan según el tamaño del pokémon en la imagen (te dan menos puntos si aparece cortado), su pose y si está o no centrado. Si aparece más de un pokémon del mismo tipo a la vez o si está haciendo una actividad especial, ganas puntos extra.



Si tomas 2 fotos del mismo pokémon, tienes que elegir una para enseñar...



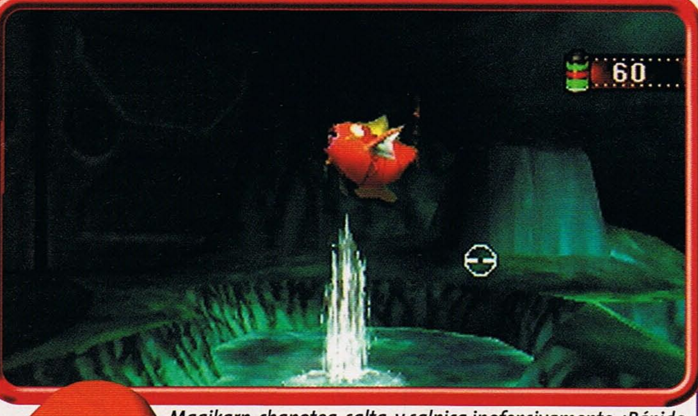
... y si ya hiciste otra antes, se comparan las puntuaciones de cada una.



Al avanzar en el juego, se abren nuevas rutas para visitar cuando quieras.



El profesor Oak te recompensa con los extras necesarios para atraer pokémon.



Magikarp, chapotea, salta, y salpica inofensivamente. ¡Rápido, tienes que hacer la foto antes de que vuelva a caer al agua!

¡Mira qué marcha en el cuerpo lleva Meowth!



En cuanto haces zoom a un Magnemite, se pone a brillar y arruina la foto. ¡Tendrás que distraerle con una manzana!

El simpático Charmander se pirra por las manzanas. ¡No dejes de lanzarle alguna!



¡Dos magmar juntos! ¡Y qué cerca están! ¡Esta foto le gustará al profesor!



Pikachu y Diglett juegan felices. ¿A cuál de los dos inmortalizarás?



¡Por ahí asoma un Doduo! Es difícil fotografiarlos, ¡se mueven muy rápido!

Las fotos se guardan en un álbum personal y en un informe pokémon. **Si vuelves a fotografiar a un pokémon del mismo tipo, las fotos se comparan, y sólo cuenta la puntuación de la mejor de las dos.** Esto significa que puedes hacer docenas de estupendas fotos de Pikachu, pero sólo ganarás puntos por la mejor de ellas. ¡La calidad cuenta más que la cantidad!

La habilidad para centrar la cámara en el pokémon deseado y hacerle una buena foto es de importancia capital en *Pokémon Snap*, pero también lo es la interacción con los pokémon. Al principio eres un mero observador pasivo, pero luego puedes arrojarles objetos (proporcionados por el profesor Oak a modo de recompensa) para ver cómo reaccionan. Por ejemplo, si lanzas una manzana a un lugar estratégico, puedes conseguir que varios pokémon se acerquen para comerla, y así conseguir una foto de varios de ellos juntos. Algunos pokémon esquivos pueden ser sacados de sus escondites con certeros lanzamientos de pesterballs (un poco cruel esto de molestar a los animales), y una flauta te permite hacer bailar al dormilón Snoralx para obtener una rara fotografía. Buena parte del trabajo del jugador consiste en descubrir este tipo de secretos, estimulando su creatividad en el uso de las herramientas puestas a su disposición. ¡Aunque lo más común es que acabes lanzando manzanas y pesterballs como un poseso a todo lo que te rodea, por si de repente sucede algo inusual!

La idea detrás de *Pokémon Snap* puede parecer un poco simple para un videojuego, pero es sorprendentemente divertida. Descubrir escenas secretas a golpe de manzanas o pesterballs mantiene el interés durante más horas de las que uno espera. Lo que es una lástima es que sólo se pueda tener una partida salvada a la vez, porque éste es el típico juego que toda la familia querrá disfrutar. Poder comparar tus puntuaciones con las de otro jugador habría sido una magnifica forma de estimular la competitividad.

Otro fallo es que Nintendo sólo ha puesto 63 pokémon en su isla virtual. ¿Dónde están los 88 restantes? ¿Tal vez se los guardan para hacer una segunda parte? ¡Vaya morro!

Aparte de eso, no hay mucho más que criticar. Ciertamente, no es un juego apto para todos los públicos, porque quizá los jugadores más cínicos no le vean la gracia a tanto animalito encantador correteando feliz: ¡esto es sólo para auténticos pokéfans!


PC | PS | N64 | DC | E

Pokémon Snap

Safari fotográfico para principiantes.

10.490 pts. | Nintendo | 1 jugador

• Tarjeta de memoria.

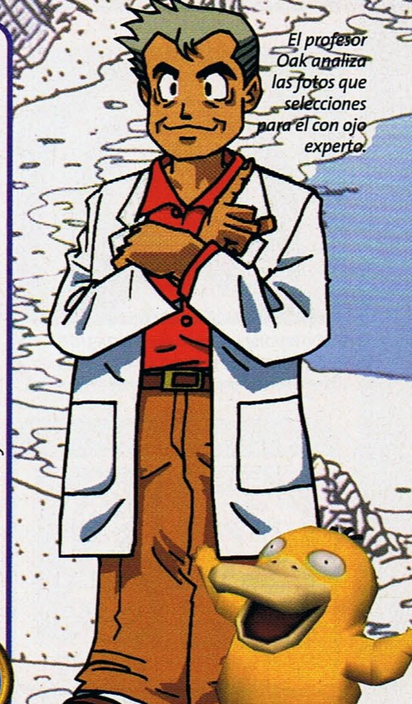
Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 7

Concepto de juego pacífico y original. Muy colorido. Las sorpresas.

Se hace corto. Sólo hay 63 pokémon. Guarda una única partida.

Un pacífico entretenimiento, lleno de dulces sorpresas, que hará las delicias de los niños. 8

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

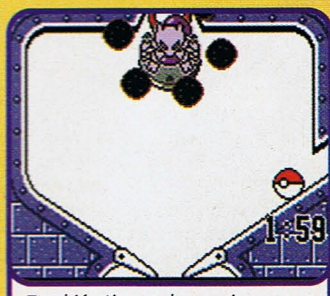


El profesor Oak analiza las fotos que selecciones para él con ojo experto.

Pokémon Pinball

Todo lo que tocan Pikachu y sus amigos, se convierte en oro: ahora es un pinball pasado por el universo Pokémon. ¡Hay que hacerse con todos como sea!

Pikachu es un travieso, se esconde en todas partes. ¡Ahora, en un pinball!



También tienes algunos juegos bonus para aumentar tus puntos.




Utiliza la configuración que prefieras para los gatillos laterales.



Slowpoke y Cloyster se tragarán tu bola en el campo azul.




Al inicio del juego, tienes la opción de elegir el tablero rojo o azul.



¡Krabby en tu pantalla! Lanza la bola con decisión y lo atraparás.

CAMPO AZUL


Ciudad Verde: SQUIRTLE, NIDORAN, BULBASAUR


Túnel de roca: DIGLETT, VOLTORB, MR. MINE


Bosque Verde: CATERPIE, RATTATA, PIKACHU


Ciudad azulona: MANKEY, MEOWTH, EEVEE, PORYGON


Mt. Moon: ZUBAT, PARAS, CLEFAIRY

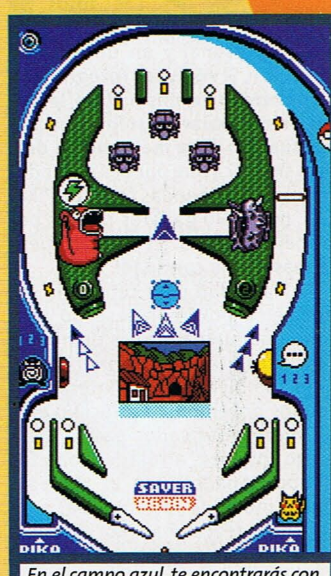

Ciudad Fucsia: MAGIKARP, GOLDEEN, KANGASKHAN, EXEGGCUTE


Ciudad Celeste: BELLSPROUT, MEOWTH, JYNX, ABRA


Zona Safari: DODUO, NIDORAN, CHANSEY


Ciudad Carmín: SHELLDER, KRABBY, FARFETCH'D, SANDSHREW


Ciudad Azafrán: EKANS, SANDSHREW, HITMOCHAN, HITMONLEE



En el campo azul, te encontrarás con Slowpoke y Cloyster, ¡que se comen la bola! Tres shellder rebotan y Poliwag y Psyduck te saludan desde laterales. A la izda., tienes los escenarios y los pokémon que encontrarás.

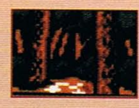
CAMPO ROJO



Pueblo Paleta
CHARMANDER
RATTATA
NIDORAN
POLIWAG



Túnel Roca
VOLTORB
DIGLETT
MR. MIME



Bosque Verde
WEEDLE
PIDGEY
PIKACHU



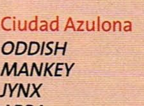
Pueblo Lavanda
GASTLY
MAGNEMITE
CUBONE
ELECTABUZZ



Ciudad Plateada
SPEAROW
JIGGLYPUFF
EKANS
MAGIKARP



Cycling Road
SPEAROW
DODUO
LICKITUNG
SNORLAX



Ciudad Azulona
ODDISH
MANKEY
JYNX
ABRA

Zona Safari
PARAS
RHYHORN
CHANSEY



Ciudad Carmín
SHELLDER
KRABBY
EKANS
FARFETCH'D



Islas Espuma
EKANS
SANDSHREW
HITMOCHAN
HITMONLEE

En el campo rojo te encontrarás con Bellsprout, una luz en forma de Staryu, Diglett y Dugtrio en el lateral y Ditto en la esquina izquierda. A tu derecha tienes los escenarios y los Pokémon que hay en cada uno.

Meowth está en la Ciudad Azulona. ¡Consíguelo!



¡Ya lo has atrapado! Rellenaste todas las letras y cayó en tu bola.



Conseguiste al pokémon 25. ¿Sabes cuál es? ¡Pika, Pikachuuuuuu!



Te ha salido un juego bonus en el escenario: el Meowth Stage. Ahora...



... deberás alcanzar a Meowth con la bola. ¡Conseguirás monedas de oro!



¿Quieres un Charmander? Golpea la bola con precisión y coraje.

Una vez atrapados, los pokémon se van almacenando en tu pokédex...



... allí podrás ver su foto y leer sus características principales.

Tu voz siempre me acompaña y aburrido bajo al bar, al verte, un extraño feeling hace mis piernas temblar...". Esta famosa canción iba dedicada a un pinball (*Reina del Caribe*). En aquel entonces, lo máximo a lo que se podía aspirar si hacías 1.000.000 de puntos era a una bola extra... Pero los tiempos cambian, evolucionan y ¡los pokémon invaden el planeta Tierra! Y el resultado es *Pokémon Pinball* (ya no hay que bajar hasta el bar): una máquina del millón portátil donde, si haces muchos puntos, puedes conseguir ¡los 150 pokémon! Para empezar, eliges campo (rojo o azul) y, aparte de las diferencias en el tablero, en cada uno tendrás diferentes escenarios y pokémon para *cazar*.

Al comenzar a jugar, los escenarios se suceden a toda velocidad en el medio del campo hasta que sacas bola; entonces, uno de los escenarios se fija. Empieza así una partida normal: bola para arriba, bola para abajo... ¡Ay, que no se me cuele! Cuando dos o tres de las flechitas laterales se encienden, deberías colar la bola en la boca del Bellsprout (o del Cloyster en el campo azul). Si lo consigues, ¡comienza la captura (el *catch'em mode*)! **La silueta de un pokémon se dibuja en medio del tablero. Golpeando con la bola en los sitios señalados con una flecha móvil, la figura del pokémon se irá rellenando** y, al final, aparecerá la palabra "CÓGELO" debajo. Lanza la pokébola y ¡ya es tuyo! Los pokémon atrapados se irán guardando en tu pokédex, donde los almacenarás para sucesivas partidas. En el modo *evolución* obtendrás el estado evolutivo de algunos pokémon. *Pokémon Pinball* tiene, además de un buen diseño como juego de pinball (el rumble del cartucho simula el efecto vibratorio), el atractivo de jugar con todo el universo Pokémon: escenarios, ítems, pokébolas y los 150 pokémon ¡Atrápalos!


PC | PS | N64 | GBC | E

Pokémon Pinball
Pinball para todos con ¡los pokémon!

5.990 pts. | Nintendo | 1 Jugador

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 9 | Sonido 8 | Jugabilidad 9

Buen diseño de campos, juegos bonus, están los 150 pokémon para coleccionar.

No tiene pegas; tal vez algún campo más le habría quitado monotonía.

En este moderno pinball se han colado todos los pokémon. Haz puntos y ¡atrápalos! 9

Texto: Elena Castellanos.

Los Sims
Más vivos que nunca



¿Están los Sims más vivos que nunca o por el contrario se encuentran en las últimas? ¡No!, la gente de Maxis les insufla un buen balón de oxígeno.

En esta ampliación, Maxis ha potenciado la interactuación con los objetos, además de incluir grandes dosis de humor. ¡No hay nada como hacer vudú con los vecinos!

Ahora, casi todos los objetos de la casa estarán expuestos a una rotura o un fallo, con lo que deberemos repararlos tarde o temprano.

El sueño de todo Sim ligón que se precie es una estupenda cama vibratória.

Suele ocurrir con casi todos los juegos. Pasado cierto tiempo de su salida al mercado, y cuando están a punto de caer de las listas de ventas para ingresar en las de los juegos olvidados, sus programadores se sacan de la manga una mega ampliación especial para que sigas disfrutando de las excelencias de su juego y así, de paso, colaboras con tus ahorros para que se compren su tercer nuevo Ferrari. ¿Será *Los Sims: más vivos que nunca* una ampliación de ese estilo?

En principio, *Los Sims: más vivos que nunca* no añade nada nuevo en cuanto al entorno gráfico por su carácter de Expansion Pak. **Lo que si notarás enseguida serán los 125 nuevos objetos, con los que podrás, aparte de decorar tu casa, hacer vudú, buscar ovnis o invocar genios venidos del Lejano Oriente, entre otras cosas.**

Pero cuidado, que ahí no se acaba la cosa; cinco son las nuevas profesiones (ver cuadro de Info) con las que podrás ganar más dinero para mantener tu casa. La mejor entre todas es, sin duda, la de hacker, tanto por las horas que trabajas como por el dinerito fresco que llevas a casa cuando ya estás en lo más alto del escalafón.

Otra de las cosas que no te vendrán mal a la hora de decorar tu casa son los nuevos revestimientos y papeles tapizados que han añadido a la ya extensa colección, con lo que podrás darle el estilo que quieras a la casa. Tanto si quieres un castillo del siglo XIV como si prefieres un apartamento con estética de Las Vegas. Todo esto dependiendo de

UNA DE CAL...

¿Tus Sims están hartos de sus casas? Pues sigue estos pasos para construirles todo un palacio.



1 *Lo primero son los cimientos. La casa debe tener una distribución apropiada.*



2 *Después debes pensar dónde quieres que vayan las distintas habitaciones.*



3 *Elige el tapiz o revestimiento que más te guste y ponlo en las paredes.*



4 *Repite el proceso para el piso de arriba en caso de que hayas proyectado uno.*



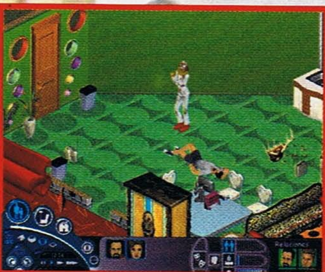
5 *Antes de acabar, amuebla la casa dentro de tus posibilidades económicas.*



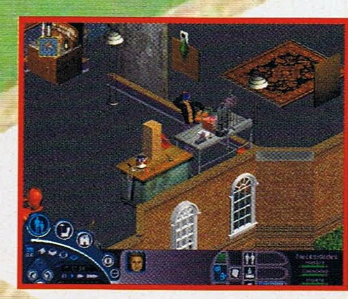
6 *Por último, decórala a tu gusto. ¡Ya está la casa lista para ser habitada!*



Tras invocar al genio, éste te concederá un deseo. Un momento, ¿pero no eran 3?



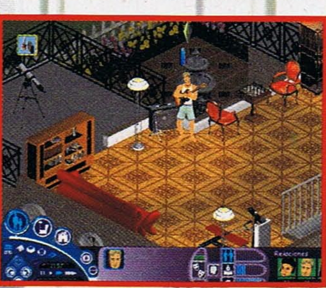
Aparte de aliens, también recibirás la visita de un payaso. ¡Es un ser repugnante!



¿A ver qué pone aquí...? H_2SO_4. Bueno, un traguito no me sentará mal, ¿no?



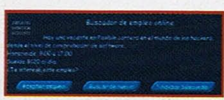
Pues sí que le ha sentado mal: ahora se ha convertido en un monstruo mutante.



"¡Menudo solo me estoy marcando, soy el Jimi Hendrix del 2000, oh yeah!".

Los deseos del Genio pueden beneficiarte o perjudicarte, dependiendo de su humor.

PROFESIONES NUEVAS



HACKER: *Asaltar sistemas informáticos no lo puede hacer cualquiera, así que necesitarás muchos puntos de lógica y creatividad para llegar a lo más alto de esta carrera. En esta profesión, también desempeñarás cargos como el de creador de videojuegos.*



MÚSICO: *Do, re, mi... ¿sabes cómo sigue? Pues entonces no dudes ni un momento y lánzate a dar la nota.*



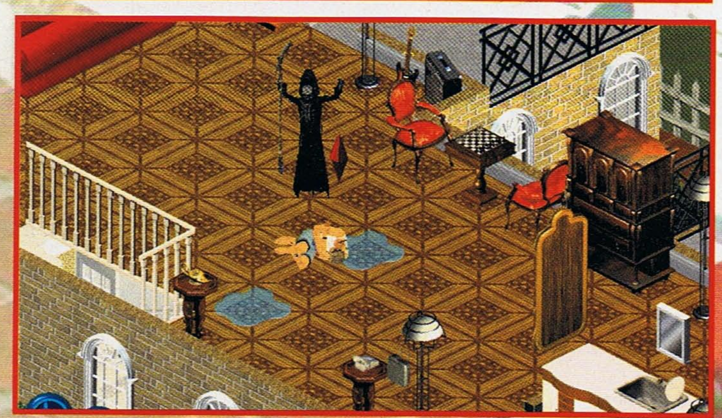
VIDENTE: *El esoterismo y lo oculto forman parte de esta profesión. Si te crees Rappel, esto es lo tuyo.*



VAGO: *El mundo de la vagancia está llamando a tu puerta. ¡Pues que se levante otro a abrirla por ti!*



PERIODISTA: *En esta profesión podrás pasar de hacer fotocopias a dirigir el mismísimo* Herald Tribune.



El hedor a muerte se hace cada vez más insoportable cuando se acerca la Parca. Tras arrancar su tributo del mundo de los vivos, un fantasma será todo lo que quede del Sim.

sus respectivos suelos, claro está. Además, si en algún momento se te quedó pequeño el único barrio que había en la versión 1.0 del juego, en esta edición añaden cuatro más, con algunas familias y edificaciones ya construidas.

La mayor interactividad con la que se ha dotado al producto propicia que, por ejemplo, al usar mucho el telescopio, vengan unos aliens a hacerte una visita y te devuelvan al personaje con sus características totalmente cambiadas. ¡Delirante! Si por el contrario tu personaje se interesa por la química y por ser su propio conejillo de indias, ¡se convertirá en un Frankenstein que dejará de obedecerte! (esto es lo que pasa cuando un equipo de desarrollo trabaja demasiado).

Además de estos dos modificadores, hay más, como un payaso que está permanentemente triste ¡y otros que será mejor que descubras por ti mismo! Aunque, claro está, el juego también tiene fallos que arrastra de la versión anterior, como el no poder irte de vacaciones y el que no haya fines de semana.

En resumen, si tenías el juego y estabas enganchado a él, ésta es la excusa perfecta para pasar los tres meses siguientes en vela. Si por el contrario aún no tienes el juego y no acabas de decidirte a comprarlo, aprovecha esta ocasión, porque realmente merece la pena.



Si te pasas bebiendo pociones, acabarás por convertirte en un Frankenstein.

PC | PS | N64 | DC | E

Los Sims: más vivos que nunca

Simulación familiar para todos

2.990 pts.	Maxis/Electronic Arts	1 jugador

Mín.: Pentium 233, 32 RAM, Win 95/98, 300 MB HD. *Rec.:* Pentium II 350,64 MB RAM, Win 95/98.

Gráficos 8 **Sonido** 9 **Jugabilidad** 10

Más de 120 objetos nuevos. 5 nuevas profesiones. Abducciones alienígenas.

¿Para cuándo unas Sim-vacaciones? Deberían haber puesto más objetos.

Vaya, ¿125 objetos nuevos, aliens y nuevos trabajos? ¡Rápido, que éste se agota! 9

Texto: Daniel Palomares



Los alienígenas son de lo más amorfo: no tienen ojos, ni boca, ni orejas, pero ¡cómo bailan!

Si fallas en el juego, te tocará dar unas clases de entrenamiento con un gran jefe.

A medida que vayas liberando humanos, se irán uniendo a tu danza.

Haz todo lo que hagan los aliens y liberarás a los humanos. ¡Lo están deseando!

También deberás demostrar tu supremacía sobre las reporteras de los otros canales.

Cuando Ulula lo hace muy bien, se nota su alegría en los andares de auténtica tía chula...

Después de tantos héroes brutos, llega Ulula, capaz de salvar a la Humanidad a golpe de tacón.

Pelo rosa, cascos azul mar, una cañera minifalda naranja, botas de plataforma y andares de modelo: ¡ella es Ulula! La nueva muñequita de Sega no tiene estilo, ¡tiene estilazo! Ulula es la protagonista de un original juego de baile, ideal para marchosos discotequeros.

Resulta que unos marcianos horrorosos —de esos que tienen antenitas y todo— quieren hacerse con nuestro planeta y para sus objetivos, se dedican a hipnotizar a los humanos a golpe de cadera. Sólo alguien capaz de bailar tan bien como ellos y de imitar todos sus movimientos puede dejarles fuera de órbita. Y es, en este punto, donde interviene Ulula, la reportera más dicharachera del Canal Espacial 5. Básicamente, lo que deberás hacer es bailar en todo momento contra los pequeños extraterrestres que te irás encontrando. **¿Que el bicho de color chillón dice: "Up, right, chu, chu"? Pues tú mueves tu cursor arriba, a la derecha y con el botón A, imitas el chu de los *antenitas locas.*** Además de estos básicos movimientos, utilizarás la tecla A para disparar cuando tengas la pistola en tus manos y el botón B para liberar humanos. Dicho así suena simplón, y de hecho lo es, pero a ver quién es el guapo que le sigue el ritmo a los alienígenas cuando les da por marcarse bailes complicados. Y es que, a veces, ¡van a toda caña! En ocasiones, Ulula también deberá enfrentarse con su competencia de otros canales. Si Ulula acierta muchos movimientos, terminará sus enfrentamientos con un baile de lujazo; si sólo consigue pasar por los pelos, perderá toda su altivez. Los humanos liberados se irán uniendo a su danza, de manera que al final te encontrarás dirigiendo una coreografía. Las Spice Girls a tu lado serán unas principiantes ¡y tú, sin sudar una gota! Si a



Antes que bailarina, Ulula es reportera y no dudará en engancharse al micrófono en cuanto pueda.

Todos juntos: arriba, abajo, chu, derecha, chu, pa...

¡El hombrecillo verde está feliz! Porque eso es una sonrisa, ¿no?

Una mezcla de la estética de los años 60 con el espacio sideral convierte a Ulula en ¡una chica ye-yé!

¡Qué se habrá creído! Pudding, la reportera del Canal 42, pretende desbancar a ULula.

INFO

Alfombras mágicas

En el número 5 de SCREENFUN hacíamos mención a un periférico muy especial: la alfombrilla *Dancing Queen*. Se instalaba en tu consola igual que un mando, y si ponías un juego de baile compatible *(Dance Revolution, Bust a Groove)* podías hacer los mismos pasos de tu pad en el suelo. Pero ni la alfombra especial ni el juego *Dance Revolution* de Konami llegaron a nuestro país. Si la DC sacara un periférico parecido para su juego de baile, ¡ya sería la bomba!

La cámara se desplazará para mostrarte la mejor perspectiva.

En los últimos niveles, liberarás a un humano muy particular ¿o es una alien disfrazado?

¡Vencidos! Si lo haces bien, una aureola verde se llevará a los extraterrestres.

A veces, deberás disparar tu arma al ritmo del baile.

¡Ven, bonito, ven! Vamos a echarnos unos bailecitos tú y yo, verás lo que es ritmo del bueno.

Si Ulula se hiciera real, las Spice Girls deberían empezar a buscar trabajo.

... sin embargo, cuando Ulula falla, ella y su compañía andarán desgarbados y arrastrando los pies.

¡Viva la directora de coreografía! Tus amigos liberados realizarán los mismos movimientos que tú.

un juego de baile, además de tener ritmo y una alta jugabilidad, le acompañas con un diseño original y colorido y una loquísima historia de fondo, la diversión se multiplica por cien. Y ése es el requisito que cumple *Space Channel 5*. Otros juegos de baile y música (como *Bust a Groove* o el fabuloso *Beatmania)* te meten de lleno en un mundo de ritmos y fascinan a los bailongos de todo el mundo, pero no cuentan con un diseño tan trabajado. También se cuida mucho el apartado musical: bailarás al son de temas techno de primerísima calidad. Son ritmos pegadizos, pero variados; temas pensados para no cansar después de muchas horas de juego.

***Space Channel 5* lo tiene todo para triunfar: buenos gráficos, diseños atractivos y alta jugabilidad, pero (¡siempre hay un pero!) en todo momento harás lo mismo.** Salvo algún enfrentamiento con algún jefe final (lo que en realidad tampoco se diferencia mucho del resto del juego), lo único que debes hacer es mover siempre tu cursor imitando el ritmo de los bichejos de colores. ¿Divertido? Sí, mucho, pero sólo para adeptos al ritmo. Los fans de juegos con mucha acción o de gran variedad pueden no encontrarle su gracia a mover siempre la cadera, con poco más que hacer. Todo depende de lo discotequero que seas...

PC | PS | N64 | **DC** | I

Space Channel 5

Juego de baile para todos.

8.490 pts.	Sega	1-4 jug.

- Vibración, tarjeta de memoria.

Gráficos 8 | Sonido 9 | Jugabilidad 7

☺ Ulula, la estética, los escenarios, la música, el incremento de la dificultad.

☹ Sólo para amantes del baile: al fin y al cabo, siempre haces lo mismo.

Ulula estrena una nueva generación de heroínas: salvará a los humanos ¡bailando! 8

Texto: Elena Castellanos



A la tercera va la vencida: 'Turok' se despide de la Nintendo 64 con el mejor título de la saga del cazador de dinosaurios. Es una despedida triste, ¡pero a lo grande!

En los modos multijugador puedes meter bots para reemplazar la falta de jugadores humanos. Así, si no tienes amigos a mano, todavía puedes disfrutar de él.

Antes de nada: ¡menudo comienzo tiene *Turok 3*! La intro en tiempo real que da pie a la historia dejará a los seguidores de la saga impactados, aunque preferimos no adelantar nada para no arruinar la sorpresa. ¡Es dramática!

¿Y qué tal es el juego? Pues la verdad, teniendo en cuenta que es el último *Turok* que sale para Nintendo 64, a primera vista no parece que sea mucho mejor que *Turok 2*. No obstante, un examen más minucioso revela que se han corregido muchos de los errores de su antecesor. El resultado es que *Turok 3* es el mejor y más jugable de toda esta venerable saga. ¡Hay que lanzar las campanas al vuelo!

La mejora que más se agradece es la de poder salvar donde quieras. En *Turok 2* sólo podías salvar en puntos determinados, y era bastante molesto. Ahora puedes jugar un ratito cuando te apetezca, salvar la partida, y seguir más tarde con la faena. Los checkpoints en los que se ha dividido cada nivel ayudan a reducir el tedio de repetir cosas que hiciste antes de morir.

Además, ahora el diseño de niveles está más cuidado, y son más pequeños. ¿Más pequeños? Eso no parece que sea una virtud en un juego..., ¡pero en este caso lo es! ¿No estás harto de recorrer mundos gigantes y repetitivos, que en su mayor parte están vacíos? ¿O de ir de aquí para allá tratando de realizar alguna tarea aburrida? Los escenarios más pequeños garantizan que no pases mucho rato sin que encuentres algo interesante.

Para vencer a esta ciclópea abominación acuática tentacular, tendrás que currártelo mucho.

Nostalgia: el cuarto mundo se parece mucho a la primera parte de Turok.

En el primer nivel (estación de metro) has de evitar a los trenes en marcha.

Joseph tiene sólo 15 años, pero está preparado para lo que sea.

Danielle es la hermana mayor de Joseph. Su fortaleza hace de ella una buena elección.

'Turok 3' vs 'Perfect Dark'

● 5 mundos relativamente lineales (cada uno equivale a 2 niveles de *Perfect Dark*).	● 17 niveles (más dos niveles de bonus), con hasta cinco objetivos para cumplir.
● 48 mapas y ocho variantes de juego, desde *Deathmatch* a *Monkey Tag*.	● 30 mapas de cuatro jugadores con hasta ocho bots configurables.
● Sin modo cooperativo.	● Modo cooperativo y variantes de juego.
● 8 armas por personaje, con un upgrade adicional para cada una.	● 40 armas, cada una de ellas con una función adicional secundaria.
● Dos objetos especiales: visor nocturno (Joseph) y gancho de energía (Danielle).	● Más de una docena de gadgets, desde escáner hasta visor de infrarrojos.
● La inteligencia artificial de la mayoría de los enemigos es mejorable.	● La mejor inteligencia artificial que se puede esperar en un shooter de N64.
● ¡Salvas cuando quieras!	● Sólo se salva la partida entre misiones.

Turok 3: *las armas van desde arcos hasta al exótico Cerebral Bore.*



Perfect Dark: *con la Laptop-Gun en mano, acompañas al Alien Elvis.*

¡Peligro! El horripilante enemigo final del tercer mundo te ataca con chorros de ácido corrosivo. Tendrás que usar una buena táctica si quieres vencerle.



Con cuatro jugadores a la vez, el frame rate puede sufrir mucho. Olvídate de poner bots adicionales, el estrés sería excesivo.



Con arco y flechas, a la caza de insectos gigantes: estos mutantes de seis patas aterrorizan a los habitantes de la ciudad.

Una nenita acorazada... ¡Oh, sí!

Como ya adelantábamos en el nº 15/00 de SCREENFUN, hay dos héroes para elegir (Joseph y Danielle), cada uno con su propio armamento personalizado. Los niveles que recorren son los mismos, pero a algunas zonas sólo se puede acceder con el personaje apropiado. Es un buen detalle que te motiva a jugar la historia una segunda vez después de acabarte el juego, y además hay un buen puñado de premios secretos por descubrir.

¡Y la música se sale! Los ritmos tribales de *Turok: Rage Wars* han vuelto a la acción, entre otras melodías memorables; ¡son geniales! Los efectos sonoros también son muy buenos, ¡e incluso hay voz! (aunque en inglés, eso sí, como el resto del juego).

Pero no todo iba a ser guay en este cartucho: el eterno problema del frame rate sigue ahí, asomando su fea cabezota. Se nota que se ha mejorado, pero aún se advierten ocasionales ralentizaciones, sobre todo cuando sales a espacios abiertos. Si juegas en baja resolución, las cosas van un poco más fluidas, aunque la diferencia no es muy significativa. Puedes cambiar a mitad de la partida entre baja o alta resolución, y experimentar cómodamente hasta que decidas si el pequeño incremento de velocidad te compensa por la pérdida de resolución. En descargo de los gráficos, hay que señalar que el típico muro de niebla que limita la visión ha retrocedido unos pasos.

La modalidad de multiplayer ofrece ocho variantes de juego, y es bastante buena. Aun así, nos hemos quedado con la impresión de que el punto fuerte sigue siendo el juego solitario. El multijugador de *Turok 3* es un bonus agradable, pero pasada la novedad, probablemente prefieras seguir jugando al de *Perfect Dark* con tus colegas, que es más fluido y con más opciones de configuración.

Haciendo balance, *Turok 3* es un cartucho sólido y bien diseñado, y lo encontramos altamente recomendable. No es una adquisición imprescindible para tu juegoteca, como lo era *Perfect Dark*, pero si te gustaron los *Turok* anteriores, seguro que éste no te decepciona. ¡Oblivion te espera en su guarida!

INFO

Cinco años de caza del dinosaurio en la Nintendo 64

El guerrero consolero Turok es casi tan viejo como la N64. Ya a principios de 1996 hizo su primera aparición en **Turok – Dinosaur Hunter**. Como entonces se trataba del primer 3D-shooter de la consola de 64 bits de Nintendo, se le nota el patinazo de los gráficos (exceso de niebla). La molesta reaparición de enemigos que ya estaban vencidos también fue objeto de quejas.

Aproximadamente dos años después, con **Turok 2 – Seeds of Evil**, el héroe brilló con un look de alta resolución gracias al Expansion Pak. Pero Turok todavía no había solucionado el problema de la excesiva niebla. Muchos jugadores tiraron la toalla por la excesiva dificultad: los niveles eran muy complicados y extensos, y los save points estaban muy alejados entre sí.

Al final del año pasado, Acclaim metió a su héroe en un multijugador estilo *Quake III* con **Turok – Rage War**. El diseño del juego era ambicioso (y en SCREENFUN 8/00 le valió un 8), pero el éxito comercial no recompensó los desvelos de nuestro héroe.



Técnicas de ayer: el primer Turok.

PC | PS | N64 | GBC | E

Turok 3 – Shadow of Oblivion
3D-shooter para todos.

9.490 pts. | Acclaim | 1-4 jug.

• Vibración, Expansion Pak.

Gráficos 8 | Sonido 9 | Jugabilidad 8

Poder salvar donde quieras. Diseño de niveles. Buen multijugador.

El frame rate y la inteligencia artificial de los enemigos son mejorables.

Perfect Dark es mejor, pero eso no quita para que *Turok 3* sea un excelente cartucho. **8**

Texto: Gabriel Pérez-Ayala



En primavera, nos emocionamos con el 'Fórmula 1 2000'. ¡Ahora descubrimos que aún le faltaban algunos retoquitos!

Escuela para pilotos de Fórmula 1: en el entrenamiento, los puntos de frenado y aquellos en los que debes hacer un cambio de dirección en las curvas se señalan con conos de colores.

Parrilla de salida: semáforo rojo, semáforo verde... Un momento, esta salida nos suena: hace menos de medio año, arrancó a todo gas el antecesor *F1 2000* (ver SCREENFUN nº 12). Salió en el momento oportuno (y las ventas lo demostraron) porque llevaba la licencia de la FIA de la temporada 2000/2001 del campeonato mundial. Y ahora viene la versión verdaderamente acabada y ampliada. Mal asunto para un equipo de programadores cuando el plazo de entrega aprieta y el juego todavía no está perfecto... Electronic Arts logró publicar *F1 2000* en mayo, pero ahora tenemos en la mano la prueba de que el juego estaba aún sin acabar, y que ésta es una versión ampliada y con ciertas reformas.

F1 Championship Edition 2000 debería haber llegado en los paquetes de *F1 2000*, pero no se había terminado a tiempo. **En comparación con el de la pasada primavera, el actual *Fórmula 1* divierte mucho más, sobre todo a la larga.** Además de carreras individuales y campeonatos, el nuevo modo *escenario* motiva especialmente: deberás correr, por ejemplo, desde la parrilla de salida hasta los distintos puntos de la pista, o quedar entre los cuatro primeros empezando desde una octava posición, y así hasta completar 14 objetivos diferentes que te marcan al inicio de tu carrera.

Para principiantes, son ideales las prácticas ayudas de conducción y el modo de entrenamiento, donde realizas todos los circuitos bajo supervisión y te señalan tus fallos. Si eres un novato, sacarás mucho juego a esta opción.

Únicamente en cuanto a gráficos no resalta tanto el *F1 Championship Edition 2000*, pero a los puristas de Fórmula 1 no les debería importar ni lo más mínimo, porque en su lugar obtendrán una carrera virtual más realista y con motivación duradera garantizada.



Texto: Elena Castellanos



¡A sus puestos! En el circuito de Mónaco no hay trampas que valgan.

En el retador modo escenario tendrás que cumplir objetivos que te ordenan antes.

Al inicio de la carrera, verás el efecto del calor. ¡El escenario se derrite ante tus ojos!



Si presionas L1 verás la imagen desde el frontal de tu coche hacia atrás. ¡Te encantará sobre todo si vas el primero!

ScreenFun Trucos

La única revista con todos tus trucos

¡COLECCIONABLE!

Pokémon Snap

Capítulo 1





Final de guía

DIABLO II





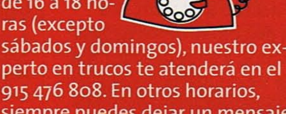


Cómic: Rolf Boyke

TRUCOS POR CORREO, TELÉFONO, E-MAIL Y FAX



Si no incluimos el truco que estás buscando, no te preocupes: escribe a SCREENFUN TRUCOS POR CORREO, apdo. 14.112, Madrid 28080, diciéndonos cuál es el que necesitas, y nosotros te mandamos la solución en el menor tiempo posible.



Todos los días de 16 a 18 horas (excepto sábados y domingos), nuestro experto en trucos te atenderá en el 915 476 808. En otros horarios, siempre puedes dejar un mensaje en el contestador, y él se pondrá en contacto contigo. Y si tienes acceso a Internet...

... ¡nos puedes mandar un e-mail! La dirección es: *screenfun@bauer.es*, y verás como en un periquete tienes la solución en tu buzón. Y seguimos añadiendo posibilidades...

¿No tienes correo electrónico? ¿Te da pereza escribir? ¿No te gusta hablar por teléfono? Pues te queda el fax: 915 427 160. ¡Acuérdate en todos los casos de decirnos la dirección o teléfono al que quieres que te mandemos los trucos!

Hasta 8 jugadores luchan online en las búsquedas. Te damos algunos consejos para esta dinámica de grupo y la 2ª parte del aprendizaje.

DIABLO II

Cap. 2

La hechicera domina las magias elementales.



Diablo 2 en Battle.net



¡Trabajo en equipo! Las hechiceras congelan a los monstruos, mientras que el paladín y la amazona los rematan en combate cuerpo a cuerpo.

Los auténticos fans de este infernal juego de rol no se asustarán ante la sobrecarga de los servidores y la costosa cuenta del teléfono. ¡Todo vale con tal de entrar en *Battle.net*, el punto de encuentro online de Blizzard! Allí puedes ganar experiencia cumpliendo búsquedas o intercambiando ítems con jugadores de todo el mundo.

No todos los principios son difíciles

Para comenzar, lo primero, hay que conectarse a Internet, iniciar *Diablo 2* y hacer clic en *Battle.net* dentro del menú principal. Introduce tu username, contraseña, y escoge un personaje. Una vez dentro, aparece una lista de todos los juegos que hay en marcha. Si quieres reunirte con unos colegas en un juego privado, tendrás que saber el nombre de dicho juego y teclear el password, ya que los juegos privados no se muestran en el lobby público. También puedes crear un juego nuevo tú mismo, si tienes una buena conexión.



Haz clic en el nombre de la partida y podrás ver el nivel de experiencia de los participantes.

El primer minuto de juego

Cuando llegas a la partida *Battle.net* , deberías saludar primero a todos, por cortesía. Cuando uno está online, se suele charlar en ingles, así que es mejor decir "Hi everyone" que "¡Hola, colegas!".

Normalmente se recibe una invitación a unirte al grupo, que has de aceptar después de pulsar la tecla [P]. Así compartirás el oro y los puntos de experiencia. Escribe "Please send town portal" para que te manden un portal de ciudad con el que reunirte de inmediato con tus nuevos compañeros.

La unión hace la fuerza

La fuerza de los monstruos en una partida *Battle.net* depende del número de jugadores. Con cada jugador que se une a la partida, el poder de los secuaces de Diablo se hace mayor. Por eso no, hay nada más difícil que ser un lobo solitario en un juego de grandes dimensiones. ¡Únete a un grupo!

Preocúpate de entrar en partidas cuyos jugadores no tengan personajes mucho más poderosos que el tuyo. Un novato de nivel 1 y un campeón del nivel 40 pueden formar equipo, pero el peque no tendrá mucho que hacer. Si tienes cinco niveles menos que el personaje más poderoso, tus recompensas de experiencia se verán reducidas.

El mercadillo de ítems

Supongamos que tu bárbaro encuentra un bastón mágico, que daría un gran bonus a la hechicera. ¿Qué se debe hacer? ¿Dejarlo donde lo encontraste?, ¿venderlo en la tienda?

¡No! Si encuentras objetos únicos sólo utilizables por otras clases de héroes, deberías plantearte un intercambio. Seguro que la hechicera tiene algún objeto interesante para ti. Y si no lo tiene..., ¡que lo busque!

Para negociar, haz clic en otro personaje y pon el objeto que ofertas en la ventana correspondiente. Mira lo que te ofrecen por él, y si te parece bien, pincha para cerrar el trato.

Vivir con 'lag'

En Internet a veces se produce un pequeño atasco de datos, cuando los servidores de *Diablo 2* se sobrecargan.

Si tu héroe puede moverse pero tus enemigos y compañeros se han quedado como estatuas de piedra, la conexión se ha colgado. El temido efecto *lag* es también muy peligroso, porque no puedes ver lo que hacen los enemigos hasta que no acabe. Si te ocurre, tendrás que esperar un poco a que todo vuelva a la normalidad. Mientras tanto, aléjate del campo de batalla, bébete alguna poción de salud y dispara a tu alrededor.

Objetivo: portales transportadores

Los mapas automáticos no se guardan en el servidor de *Battle.net*. En su lugar, se conservan los portales transportadores descubiertos y las búsquedas completadas.

Es fácil regalar el acceso a los portales. Abre un portal de ciudad cerca del portal transportador: así los demás jugadores pueden llegar instantáneamente allí y activárselo ellos mismos.

Monstruos cubiertos de afilados pinchos te esperan en el acto 3.

Solución ante aguafiestas

Si arriba a la derecha aparece un cráneo y un mensaje de alerta, eso es que un jugador se te acaba de declarar hostil. Después de este aviso formal, dicho jugador te podrá atacar, pero solamente fuera de la ciudad o campamento. Si quieres acabar bien, la mejor opción es volver a la seguridad del hogar a través de un portal de ciudad.

La mayoría de las declaraciones de enemistad resultan ser falsas alarmas, y se retiran al cabo de unos segundos. Si a tu equipo le está incordiando uno o más asesinos de jugadores profesionales, entonces es mejor salirse y crear un juego privado, protegido con contraseña. ¡Así no podrán entrar a molestar!

Héroes accesibles

Normalmente, en *Diablo 2* vale la consigna de "cuanto más variado, mejor". Cada uno de los puntos débiles y fuertes de las cinco clases se complementan de maravilla.

Si deseas crear con tus amigos un equipo bien compenetrado, oriéntate con esta lista de la dinámica de grupo.

1. Paladín
El mejor personaje para jugar en equipo. Este formidable luchador usa auras, cuyo efecto es benéfico para los jugadores que estén cerca de él. Ya a partir del nivel 1, *Plegaria* ayuda a mantener con vida a todo el equipo. Los bárbaros que viajan con él estarán ansiosos por recibir el efecto de ***Espinas***, mientras que la hechicera estará esperando el aura de ***Meditación***.

2. Hechicera
En las partidas multiplayer, la frágil maga cobra mucho protagonismo. Los luchadores con muchos puntos de vida bloquean a las masas de monstruos, mientras que la hechicera ayuda **desde el fondo. Con la *nova de escarcha* congelas** a un grupo enemigo, lo cual facilita mucho el trabajo a los expertos en la lucha cuerpo a cuerpo.

3. Nigromante
Sus golems son siempre una ayuda bienvenida, pero las maldiciones son todavía mejor. Un grupo de monstruos debilitados con *aumento de daños* y *dama de hierro* es carne de cañón para los luchadores cuerpo a cuerpo.
Con *reducción de la resistencia*, el viaje al Infierno es mucho menos terrible.

4. Bárbaro
Los gritos de guerra de este fortachón son especialmente apropiados para jugar en equipo con otros jugadores. Con *burla* apartas a los monstruos de los jugadores más débiles, *órdenes de batalla* y *orden de batalla* benefician a todos, y con *Buscar poción* puedes invitar a todos a un trago. ¡Serás el más popular del equipo!

5. Amazona
Sólo colabora con *vista interior* y *misiles lentos*. Aun así, su versatilidad en combate cuerpo a cuerpo o a distancia la hacen valiosa.



Aprendizaje





El nigromante

Tres palabras: explosión de cadáveres. ¡Con eso y la ayuda de tus Golems, serás imparable!

Nivel 1

Resurrección de esqueletos
(Invocación)

Por cada punto puedes invocar a un esqueleto. Pero no inviertas demasiados puntos en esta habilidad: a partir del acto 2, tu ejército de las tinieblas empieza a verse superado por los enemigos.

Dominio de los esqueletos
(Invocación)

Potencia a los esqueletos. Pero te lo advertimos: llegar a tener un buen ejército de esqueletos exige muchos puntos para esta habilidad.

Dientes
(Veneno y hueso)

A más puntos, más proyectiles. Pega a un monstruo y al que está detrás. Si inviertes mucho en él, puede ser efectivo contra aglomeraciones.

Armadura de hueso
(Veneno y hueso)

Absorbe parte del daño recibido. Si te gusta meterte a menudo en peleas cuerpo a cuerpo, tendrás que invertir mucho aquí. Dura hasta que se gasta, así que nunca está de más usarlo.

Aumento de daños
(Maldiciones)

Un solo punto invertido aquí ya hace que los enemigos afectados sufran doble daño. Muy útil, lo usarás durante todo el juego.

Nivel 6

Golem de arcilla
(Invocación)

Invierte un único punto en esta habilidad y ahorra para potenciar el *dominio del golem* hasta que consigas golems mejores. Si ves que tu golem está a punto de morir, invoca a otro.

Daga venenosa
(Veneno y hueso)

Necesita daga para usarse. No es nada útil, a no ser que uses ese tipo de arma a menudo.

Explosión de cadáveres
(Veneno y hueso)

Primero mata a un monstruo (pegándole tú mismo si hace falta). Luego usa *explosión de cadáveres* en su cuerpo para matar a otros. Usa sus cadáveres de nuevo para nuevas *explosiones de cadáveres*... ¡y así hasta limpiar toda la habitación! Súbela hasta sexto nivel como mínimo, y lanza *aumento de daños* antes de usarla.



Visión borrosa
(Maldición)

Limita el alcance de la visión de los monstruos. Sólo te servirá para asegurarte la retirada y para luchar contra grandes masas de arqueros.

Debilitante
(Maldición)

Los afectados hacen menos daño. La mayoría de las veces es mejor utilizar *aumento de daños* en su lugar. ¡Cuanto antes los mates, mejor!

Nivel 12

Dominio del Golem
(Invocación)

A diferencia del *dominio de los esqueletos*, aquí se aumenta sólo la vida, pero no el daño. La ventaja es que afecta a todas las habilidades de invocación de golem que adquieras, así que es una inversión a largo plazo.

Resucitar un esqueleto mago
(Invocación)

Excelentes aliados para ti y para tu golem. Como atacan a distancia, pueden sobrevivir más tiempo que los esqueletos regulares.

Muro de hueso
(Veneno y hueso)

Levantas un muro de huesos para darte tiempo a abrir un *portal de ciudad*. La verdad es que tienes cosas mejores en las que invertir tus puntos.

Dama de hierro
(Maldiciones)

Funciona como las *espinas*. ¡Los monstruos se hacen daño al pegarte! Deja que un monstruo jefe te pegue, huye con *portal de ciudad*, y vuelve curado. ¡Al final acaba matándose él solo!

Terror
(Maldiciones)

Los enemigos huyen, pero los monstruos con resistencia a la magia aguantan. Poco útil.

Nivel 18

Golem sangriento
(Invocación)

Hace más daño que el de arcilla, pero si le hacen daño, te dañan a ti. Si él hace daño, tú ganas vida. Si ves que está en desventaja, retíralo del combate invocando un golem de arcilla.

Explosión venenosa
(Veneno y hueso)

Parecido a la *explosión de cadáveres*. No obstante, como el veneno actúa lentamente, no puedes usar el efecto carambola con tanta rapidez. Es mejor seguir con la *explosión de cadáveres*.

Lanza ósea
(Veneno y hueso)

Un útil ataque a distancia, con efecto de perforación. Útil para matar a un enemigo e iniciar después la *explosión de cadáveres*.



Confusión
(Maldiciones)

Los afectados atacan a un blanco al azar, así que acaban pegándose entre sí. Más útil que *terror* para salir huyendo de un gran ataque.

Grifo de vida
(Maldiciones)

Curación vampírica. Tú y tus sicarios os curáis al pegar a los monstruos. Es el único hechizo de cura del nigromante, así que te irá bien. Cuanto más daño hagas, más te curas.

Nivel 24

Golem de hierro
(Invocación)



Para invocarlo necesitas un objeto, cuyas propiedades son absorbidas por el golem. Si una armadura tiene resistencia al fuego, el golem también la tendrá, y si un arma hace daño adicional, el golem también lo hará. En nivel 2 adquiere la habilidad de *espinas*, así que mete ese punto extra cuanto antes.

Prisión ósea
(Veneno y hueso)

Erige una barrera de huesos alrededor de un enemigo. Tan poco útil como el *muro de hueso*.

Atracción
(Maldiciones)

Un monstruo es atacado por sus compañeros. Si necesitas un cadáver rápido para detonar, esta habilidad va genial. No funciona con monstruos poderosos, así que apunta a sus escoltas.

Decrepitación
(Maldiciones)

Ralentiza a los enemigos como si estuvieran congelados. Si tienes armas que causan efecto de congelación, es mejor usar otras maldiciones.

Nivel 30

Golem de fuego
(Invocación)

EL golem por excelencia. No hace daño de fuego y resiste los ataques de fuego. ¡No vayas al Infierno sin él! Su única desventaja es que cuesta mucho maná, sobre todo al potenciarlo.

Resurrección
(Invocación)

Revive a un monstruo durante tres minutos, que se potencia con *dominio de los esqueletos*. Contra los enemigos más fuertes no vale.

Veneno nova
(Veneno y hueso)

Rayos de veneno salen de tu nigromante en todas direcciones. Es muy, muy costoso en términos de maná, pero el daño vale la pena.

Espíritu de hueso
(Veneno y hueso)

Misiles teledirigidos. Lo malo es que sólo afectan a un enemigo. Con potenciar la *lanza ósea* deberías tener bastante.

Reducción de resistencia
(Maldiciones)

Rebaja la resistencia de los enemigos a la magia. Se adquiere demasiado tarde en el juego para sacarle todo el partido. Si te metes en una partida multiplayer, la hechicera se convertirá en tu mejor amiga gracias a esto.

Textos: Heinrich Lenhardt, Karen Oetzel



La hechicera

Con encanto: especialízate en una o dos ramas de conjuros. La mejor es la de frío, que ralentiza al enemigo.

Nivel 1

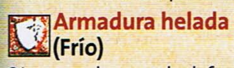


Saeta de hielo
(Frío)

Examínalo bien, porque representa la esencia de los conjuros de hielo: poco daño, pero un poderoso efecto congelante que ralentiza a los monstruos. Con un punto aquí hay bastante.

Armadura helada
(Frío)

Otorga un bonus a la defensa, mayor cuanto más alta sea tu defensa base. ¡Pero lo mejor es que congela a los enemigos que te pegan!



Saeta cargada
(Relámpago)

Pequeños rayos de desplazamiento errático. Práctico para hacer batidas en zonas amplias. Ojo, ya no rebotan en las paredes *(Diablo 1)*.

Saeta llameante
(Fuego)

Un ataque básico a distancia, en el que sólo debes invertir un punto para poder progresar en el árbol de habilidades de fuego.

Calor
(Fuego)

Esta habilidad aumenta la velocidad de regeneración del maná. ¡Es la habilidad más importante de la hechicera! ¿No sabes en qué invertir ese punto extra? ¡Aquí estará bien utilizado!

NIvel 6

Nova de escarcha
(Frío)

Ralentiza a todos los enemigos que te rodean, ayudándote a escapar o a matarlos con calma. Es una habilidad muy útil: ¡métele un par de puntos!



Ráfaga de hielo
(Frío)

El daño es bueno, pero sólo afecta a un enemigo. Mejor reserva tus puntos extra para cuando llegues a la punta glacial.

Campo estático
(Relámpago)

Cada uso reduce la salud de las víctimas en un cuarto. Cuatro usos las deja medio muertas. ¡Invierte muchos puntos en esto, es muy útil!

Telequinesis
(Relámpago)

¿Coger objetos a distancia? Vaya estupidez. A no ser, claro, que tus compañeros de *Battle.net* se dediquen a pillarlo todo antes que tú...

Infierno
(Fuego)

Te convierte en lanzallamas humano. Lo malo es que, si te pegan, te interrumpen y tienes que volver a lanzarlo. El alcance es muy corto.

Nivel 12

Armadura gélida
(Frío)

Es similar a la *armadura helada*. Ralentiza a los enemigos que te golpean y les daña. No obstante, el daño es muy escaso, así que probablemente te maten antes de que les hagas algo serio.

Nova
(Relámpago)

Emite una descarga a tu alrededor. A diferencia de otros rayos eléctricos, esta habilidad mejora su daño mínimo y máximo al potenciarse.

Relámpago
(Relámpago)

Un rayo que golpea a todo en su camino. Mete un punto aquí y ahorra para la *cadena de relámpagos*, que es mucho mejor.

Llamarada
(Fuego)

Una habilidad útil y divertida. Huye de los enemigos dejando un rastro de fuego, o corre en círculos alrededor de ellos para luego bombardearlos con otros conjuros. ¡Morirán rápido!



Bola de fuego
(Fuego)

Un proyectil explosivo, que afecta a varios enemigos apiñados. Su radio de efecto no es tan grande como otros conjuros, pero el daño es bastante bueno.

Nivel 18

Punta glacial
(Frío)

Congela como si fuese una *ráfaga de hielo*, pero añade un efecto de área en el punto de impacto. es tan poderosa como la *bola de fuego*, pero ésta hace más daño gracias al *dominio del fuego*.

Cadena de relámpagos
(Relámpago)

Como el *relámpago*, pero va de enemigo en enemigo. Fíjate que, por mucho que lo potencies, el daño mínimo es siempre 1.



Teletransportador
(Relámpago)

Invierte un único punto aquí. Potenciarla sólo sirve para hacerla más barata, y aunque útil, no la vas a usar muchas veces seguidas.

Encantamiento
(Fuego)

Añade daño de fuego a las armas. Sólo útil en multijugador, o si amas a tus mercenarios.

Muro de fuego
(Fuego)

Levanta una pared de fuego que causa muchísimo daño a los que pille en su interior. Gasta mucho maná y es difícil de lanzar con precisión, pero experimentar un poco da buenos resultados.

Nivel 24

Ventisca
(Frío)

Crea una zona que daña a todos los monstruos que la crucen. Tiene muy buen alcance.

Armadura glacial
(Frío)

Versión mejorada de la *armadura gélida*, con sus mismos inconvenientes.

Tormenta atronadora
(Relámpago)

Crea una especie de aura (estilo paladín) que daña ocasionalmente a los enemigos que se te aproximen con fuertes descargas.

Escudo de energía
(Relámpago)

Anula parte del daño recibido a cambio de maná. Cuesta poco y dura mucho. ¡Es un hechizo valiosísimo para mantenerte con vida!

Meteoro
(Fuego)

Entre la puesta en marcha y el impacto del meteorito pasan algunas fracciones de segundo. Es difícil de usar, tendrás que calcular a ojo la velocidad y la dirección que llevan los monstruos.

Nivel 30

Orbe helado
(Frío)

Muy, muy poderosa. Lanza *saetas de hielo* en todas direcciones, de manera que puede pegar varias veces a un mismo monstruo.

Dominio del frío
(Frío)

Si te has especializado en frío y no tienes otros conjuros de ataque, necesitarás esta habilidad contra los monstruos con resistencia al frío.

Dominio del rayo
(Relámpago)

Los conjuros eléctricos te cuestan menos. Sube esta habilidad a nivel 5 y, combinada con *calor*, estarás lanzando hechizos hasta que te aburras.

Dominio del fuego
(Fuego)

Todos los hechizos de fuego aumentan su daño. Obviamente, es la habilidad ideal si confías en los hechizos de fuego para tus combates.

Hidra
(Fuego)

Tres cabezas salen del suelo y empiezan a lanzar *saetas llameantes*. Quizá no baste para matar a un monstruo, pero es un buen apoyo.









El paladín

Un personaje bien equilibrado, cuyas auras lo hacen valiosísimo en cualquier grupo de 'Battle.net'.

Nivel 1

Plegaria
(Auras defensivas)
Usa maná para curarte poco a poco. Muy útil, la usarás durante todo el juego.

Resistencia al fuego
(Auras defensivas)
Muy específica. Con un punto te basta, a no ser que quieras ser el amo del Infierno.

Fuerza
(Auras ofensivas)
Un potenciador de daños que te vendrá genial para la primera parte del juego.

Sacrificio
(Habilidades de combate)
Haces más daño, pero pierdes vida. Resérvala solo para matar jefes finales.

Golpe
(Habilidades de combate)
Empuja y aturde al objetivo con el escudo. Útil contra monstruos solitarios poderosos.

Nivel 6

Resistencia al frío
(Auras defensivas)
Igual que la *resistencia al fuego*, un único punto aquí debería bastarte.

Desafío
(Auras defensivas)
Mejora la defensa, ¡y eso es algo de lo que nunca se tiene demasiado!

Fuego sagrado
(Auras ofensivas)
Quema cada cierto tiempo a enemigos cercanos. Hace poco daño, no vale la pena usarla.

Espinas
(Auras ofensivas)
Daña a los enemigos que te hacen daño, a ti o a tus aliados. Es una de las mejores auras del paladín, que incluso lastima a los arqueros si están dentro del radio de efecto. Es mejor si tienes mucha vitalidad.



Rayo sagrado
(Habilidades de combate)
¡Doble uso! Mata a muertos vivientes y cura a los aliados. Incluso si juegas en solitario, tus mercenarios sobrevivirán así más tiempo.

Nivel 12

Resistencia a los rayos
(Auras defensivas)
¡Otra resistencia más! Mismo consejo de siempre: con un punto vas sobrado.

Purificación
(Auras defensivas)
Muy específica: sólo debes usarla cuando estés envenenado (lo ves todo verde).

Objetivo bendecido
(Auras ofensivas)
Es raro que tu valor de ataque sea tan bajo como para que te merezca la pena usarla, pero a tus aliados les puede venir bien.

Ahínco
(Habilidades de combate)
Indispensable para combates en cuerpo a cuerpo. Al potenciar esta habilidad aumentan tus ataques. Defínela en los atajos de teclado para asignarla rápidamente al ataque estándar (botón izquierdo del ratón) y poder llevar un aura activada a la vez.

Embestida
(Habilidades de combate)
Corre hacia el enemigo, lo empuja y le hace más daño que con un ataque normal o de *golpe*. Lo malo es que no aturde.

Nivel 18

Vigor
(Auras defensivas)
Mejora la resistencia, su recuperación y la velocidad. Va fenomenal para recorrer las zonas al aire libre con rapidez.

Concentración
(Auras ofensivas)
Duro y a la cabeza: no sólo aumenta los daños que causas con tus golpes, sino que también te protege de ser interrumpido. Si juegas en solitario, la preferirás a *fuerza* (el bonus de daño es mayor), pero si estás jugando en equipo con otros luchadores, *fuerza* puede beneficiarles a ellos también.



Ola de frío sagrada
(Auras ofensivas)
Ralentiza a los enemigos con frío, pero no les daña. Al potenciarla, aumenta el radio de efecto y su duración, pero hay auras mejores.

Venganza
(Habilidades de combate)
Mejora un poco el % de ataque y (aquí viene lo bueno) le hace un daño extra de relámpago, frío y fuego. Si el objetivo es especialmente vulnerable frente a alguno de esos tres elementos, acusará el impacto.

Martillo bendito
(Habilidades de combate)
El martillo vuela hacia los enemigos, dañándolos por el camino. Utilízalo cuando se apiñen en un camino estrecho.

NIvel 24

Meditación
(Auras defensivas)
Aumenta la velocidad de regeneración del maná. Es útil sobre todo en los grupos con hechiceras, pero irrelevante en solitario.

Golpe sagrado
(Auras ofensivas)
Es parecido al *fuego sagrado*, pero en eléctrico, y haciendo más daño. Tendrás que invertir bastante si quieres que sea efectiva.

Santuario
(Auras ofensivas)
Como el *fuego sagrado* y el *golpe sagrado*, pero sólo afecta a muertos vivientes, que además no te pueden tocar.

Conversión
(Habilidades de combate)
Un golpe que, si no lo mata, puede convertir a un enemigo, en aliado. Dura poco y no funciona con los enemigos más poderosos.

Escudo sagrado
(Habilidades de combate)
Mejora tu escudo durante un buen rato. Al principio no es muy efectiva, pero luego mejora mucho. Desarróllala u olvídala.

Nivel 30

Redención
(Auras defensivas)
Usas cadáveres para recuperarte. Además, impides que los chamanes los puedan resucitar. En nivel 5 funciona el 50% de las veces.

Salvación
(Auras defensivas)
Bono para la resistencia al relámpago, frío y fuego., con lo que las auras específicas anteriores se quedan obsoletas.

Fanatismo
(Auras ofensivas)
Mejora % de ataque y su velocidad. Ninguno de los dos bonus son particularmente impresionantes, ni siquiera con una gran inversión.

Convicción
(Auras ofensivas)
Reduce la defensa y resistencia de los enemigos. El efecto es similar al de *fuerza*, salvo por la reducción en resistencia.

Puño celestial
(Habilidades de combate)
Consume un montón de maná, pero fíjate: el rayo daña a todos los enemigos en su camino, emitiendo *rayos sagrados* con cada impacto, que curan a los aliados o dañan a los muertos vivientes con los que se topen. ¡Un ataque muy poderoso!



FIN

Pokémon Snap

En la 1ª parte de esta guía te enseñamos las reglas de oro del Poké-paparazzi, y te descubrimos las mejores fotografías de las rutas de la playa y el túnel.

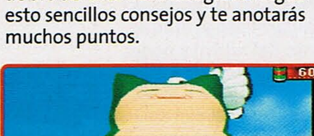
Cap. 1



En sus puestos, preparados, listos, y... ¡clic! A la caza del pokémon con una cámara.

Consejos para los fotógrafos

Para ser un fotógrafo famoso en tierras de Pokémon, tienes que tomarte muy en serio las seis reglas de oro del arte de la fotografía. Sigue esto sencillos consejos y te anotarás muchos puntos.



Regla 1 *Tu puntuación se multiplica por dos cuando el Pokémon está centrado en la imagen. Podrás saber cuál es el mejor ajuste, porque aparece un punto rojo en el visor y el nombre del pokémon enfocado.*



Regla 4 *Si obtienes un nuevo extra del profesor Oak, vuelve a hacer el mismo itinerario y prueba el nuevo objeto en todos los pokémon que puedas.*



Regla 2 *Retrata a los pokémon tan cerca como sea posible, pero poniendo atención en que se pueda ver todo el cuerpo en la foto. Las cabezas o partes del cuerpo cortadas tiran por tierra cualquier foto que hayas tomado.*



Regla 5 *Los extras del profesor Oak te ayudan a poner a los pokémon en poses inusuales. Si les lanzas algo o tocas la flauta, no sólo afectarás a su actitud, sino que puede que actives algún suceso secreto.*



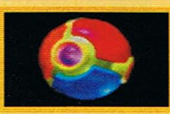
Regla 3 *No ahorres en material: haz muchas fotos de cada escena que valga la pena, una detrás de otra, como una ametralladora. Ya podrás elegir después, en el laboratorio y con calma, cuál es la mejor.*



Regla 6 *Conseguirás puntos de bonus si logras fotografiar un grupo de pokémon de la misma especie juntos. La regla 2 sigue vigente: cuanto más grandes salgan los pokémon, mejor.*

¡Atrae a los pokémon!

En el transcurso del juego, el profesor Oak te premiará con todo tipo de extras. La lista siguiente te muestra cuándo y qué objeto obtendrás, y cuál es la mejor manera de usarlo en tu safari fotográfico.

Extra	Tarea	Premio
	2.400 puntos	**No sólo sirven para atraer pokémon, también se pueden usar como proyectiles para derribarlos y activar sucesos especiales.**
	*72.500 puntos*	**La pesterball atufa a la mayoría de los pokémon sin dañarlos. ¡Empléala para obligarlos a salir de sus escondites!**
	*Pulsar interruptor en el valle*	**Con la pokéflauta se tocan alegres melodías con las que los pokémon bailan de contento.**
	*Fotografiar todos los símbolos pokémon*	**Gracias a este motor especial puedes hacer que el vehículo del profesor Oak se desplace más rápido, sólo con pulsar un botón.**

Pokémon Snap

¡Baila, Meowth, baila! Con la flauta pondrás todas sus patitas en movimiento.

Los seis símbolos pokémon

Después de haber atraído a Mankey hasta el botón del valle, se abrirá el portal grande. El profesor Oak te explica que tienes que fotografiar seis símbolos ocultos, uno en cada ruta. El visor se pone en color rojo, en cuanto el símbolo esté frente a la lente. Esta lista te indica la ubicación exacta de las obras de arte que has de fotografiar.



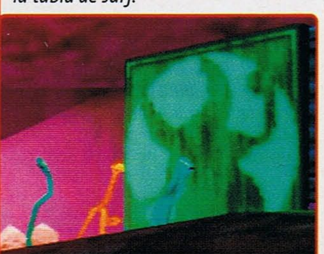
Playa **Símbolo Kingler**

Este dibujo de piedra se encuentra al principio de la playa, justo delante de la tabla de surf.



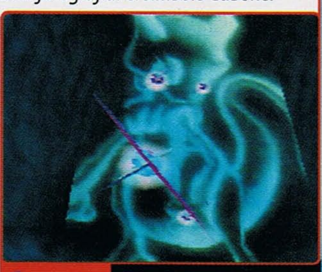
Río **Símbolo Cubone**

Toca la flauta al principio del curso del río. Vileplume se aparta bailando, y podrás fotografiar el símbolo Cubone.



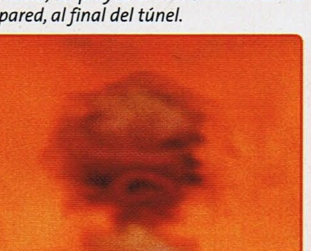
Túnel **Símbolo Pinsir**

Cuando Pikachu lanza sus rayos en la sala del generador y Zapdos sale del huevo, se proyecta este símbolo en la pared, al final del túnel.



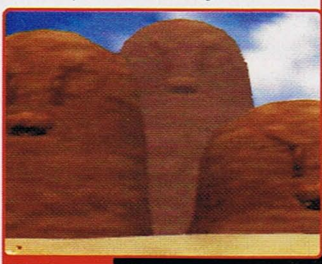
Cueva **Símbolo Mewtwo**

Donde Wepinbell está dando vueltas al pequeño lago, podrás fotografiar las luces a la izquierda. El símbolo se aprecia una vez que se revelan las fotos.



Volcán **Símbolo Koffing**

Lanza un par de pesterballs en el pequeño volcán humeante del principio: después se formará una nube Koffing.



Valle **Símbolo Dugtrio**

Está en lo alto de la formación de montañas con la forma de Dugtrio. El símbolo se reconoce desde lejos.



¡Una manzana! Esperemos que Pikachu y Psiduck no se atraganten.

La nube arco iris

Si has fotografiado todos los símbolos, se abre el último nivel. Aquí podrás ganar hasta 10.000 puntos con una foto de su único habitante: Mew. Ésta es la forma de conseguirlo:

Para poder hacerle la foto al huidizo pokémon, tienes que sacarle de su barrera protectora lanzándole objetos, ya sean pesterballs o manzanas. No es fácil, y al principio te costará poder acertarle con tus lanzamientos. Después de tres aciertos, verás que cambian la velocidad y el color de la barrera. Necesitas tres impactos directos más para sacarle de ahí.

La barrera se irá entonces al centro de la pantalla, esperando a que Mew vuelva a su interior. ¡Debes evitar que vuelva a meterse dentro sin que le hayas hecho la codiciada foto! Si quieres obtener la mejor puntuación, tendrás que darle a Mew con algún objeto en la cabeza.

Mew se dará la vuelta una vez. Aprovecha ese mágico momento para hacer una foto como la haría todo un profesional. ¡Clic!



¡Buen tiro! ¡Mew comienza a maullar!



¡Se escapa!: el gato del espacio huye de vuelta a su bola.



Premio al esfuerzo: ¡una foto maestra del extraño pokémon!



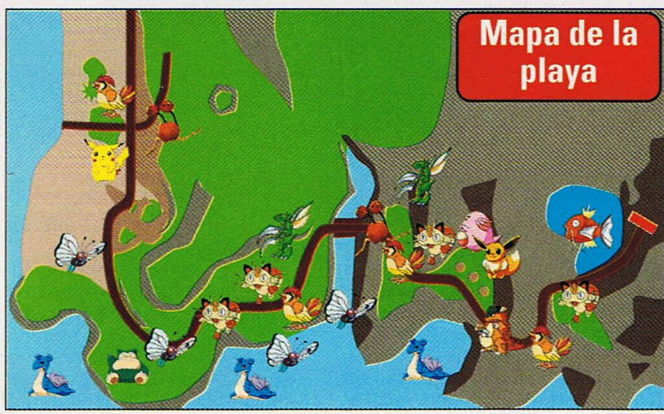
¡Jo, le has dado de lleno! No es nada fácil conseguir acertarle.



Texto: Oliver Ehrle, Winnie Forster

Safari en la playa

En los raíles sigues hasta el primer nivel. El clima es muy bueno, y la visión, bonita: ¡un día perfecto para fotografiar bajo el sol! Es fácil sacar fotos de todos los pokémon, excepto a Scyther, al que tendrás que bombardear más tarde para que salga de su escondite, en los espesos arbustos.
Para abrir la siguiente ruta a la playa, tendrás que haber fotografiado a seis pokémon.





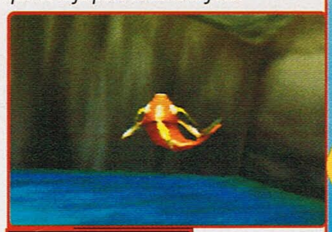
#123 Scyther *Hay unos arbustos de donde salen unas hojas volando. Bombardea la zona con pesterballs para sacar a Scyther.*



#115 Kangaskhan *Lánzale una manzana a la espalda para que se dé la vuelta. Espera a que te ruja para sacarle la foto.*



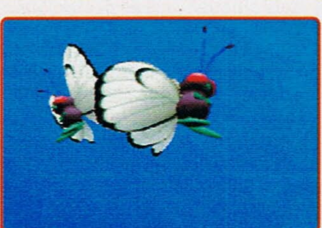
#25 Pikachu *Justo después de sacar a Scyther, dos pikachu se sientan en unos troncos de árbol cortados. Toca la flauta para que hagan una danza eléctrica. ¡Si sacas a los dos, ganarás un montón de puntos!*



#129 Magikarp *Estos peces sólo salen a la superficie si lanzas algo al agua al final del camino. No te esfuerces mucho, en la cueva hay una oportunidad mejor de fotografiar a uno.*



#16 Pidgey *Salen varias veces. A los del final, que atacan a Meowth, puedes sacarles una foto de frente si tienes el motor especial de aceleración del profesor Oak.*



#12 Butterfree *Intenta conseguir una foto en la que aparezcan dos a la vez. Usa el motor para llegar rápido al puente y fotografiales.*



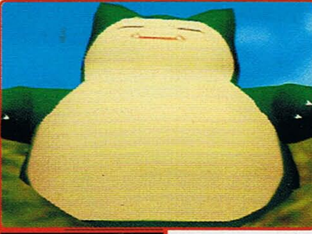
#133 Eevee *Eevee no se está quieto, pero si eres rápido podrás fotografiarle de frente. ¡Si tocas la flauta, sacarás mejores poses!*



El profesor Oak quiere hacer fotos únicas, y para ello te presta algunos extras.



#84 Doduo *Doduo salta del arbusto y aterriza ante ti; luego, sale corriendo. El truco está en que le saques la foto justo cuando aterriza, después del salto. Será cuando le pilles más cerca de ti.*



#143 Snorlax *Este gigante ronca sin parar, y con tu cámara no se le reconocerá. Dale con una pesterball en la barriga: así se despierta por un instante para rascarse. ¡Aprovecha la ocasión!*
Otra opción es la de tocarle una serenata con tu flauta. ¡Un Snorlax bailando no es algo que se vea todos los días!



#113 Chansey *Lanza un objeto a la bola rosa con la que juega Eevee. ¡Es Chansey! Si tocas la flauta, le harás bailar.*



#25 Pikachu *Tienes que atraer con manzanas a Pikachu hasta la tabla de surf. El popular pokémon saltará encima y... ¡clic! ¡Una foto para el álbum de estrellas!*



#52 Meowth *Justo detrás de Snorlax (arriba), Meowth está dando vueltas por las rocas. Lanza una pesterball tras la montaña; así, bajará a posar para ti. Otra buena foto es justo cuando le atacan los pidgey, casi al final.*

#131 Lapras *Estos legendarios monstruos aparecen a lo lejos, entre la niebla. Si les haces fotos a pesar de la distancia, en la segunda mitad del nivel verás a uno mucho más cercano a la costa para otra ronda de fotos.*

Pokémon Snap

En las profundidades del túnel

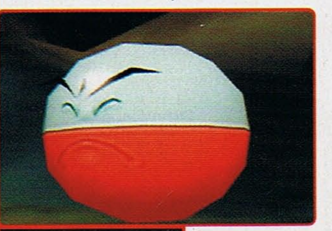
Tendrás que pasar por los raíles del túnel con el vehículo del profesor Oak. Este túnel está abandonado, pero antes era una central eléctrica. Por eso, la mayoriá de los pokémon del nivel son del tipo eléctrico. Cuando Zapdos active el antiguo generador (o cuando golpees a los dos Electabuzz lanzando manzanas), los grandes monitores del centro del nivel te explican cómo se sacan las mejores fotos. Con este consejo, es fácil sacar fotos de todos los pokémon de este nivel, salvo por el ágil y rápido Zubat.



Llegar a ser el mejor no es fácil.



#25 Pikachu *Haz varias fotos de Pikachu seguidas: saltará encima del electrode y realizará un numerito de circo. ¡Puntos extra!*



#101 Electrode *Lanza un objeto a un electrode parado y haz una foto de la explosión. ¡Así obtendrás puntos extra por lo exótico del acontecimiento!*



#14 Kakuna *Los kakunas caen del techo en cuanto explota el electrode. Tu objetivo es conseguir hacer una foto en la que salgan varios de ellos a la vez.*



#41 Zubat *Cuando se abren las puertas dobles del túnel, un zubat sale volando con rapidez. El pokémon vuela directamente hacia ti, pero escapa a toda velocidad del ángulo de cámara. ¡Has de ser rápido para sacar una buena foto!*



#145 Zapdos *Atrae con manzanas a Pikachu hasta el huevo. Luego toca la flauta. Con sus rayos hará salir a Zapdos del huevo.*



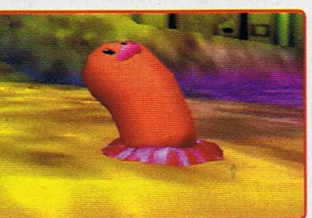
#129 Magikarp *Lanza un objeto en un pequeño lago delante de la segunda puerta y tendrás la mejor oportunidad para hacer una foto a este tipo de pokémon.*



#125 Electabuzz *Golpéalos con manzanas para que se den la vuelta.*



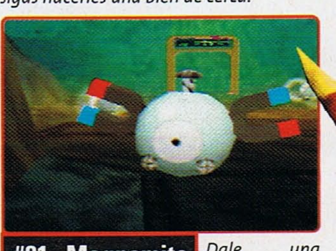
#93 Haunter *Fotografía las bolas luminosas que se mueven en círculo continuamente. Cuando las reveles, descubrirás que se trataban de unos haunter.*



#50 Diglett *Haz varias fotos de Diglett para que Pikachu corra de un lado a otro, hasta que finalmente aparezca...*



#51 Dugtrio *... Dugtrio del suelo. Dedícate a sacarles fotos a los dugtrios hasta que consigas hacerles una bien de cerca.*



#81 Magnemite *Dale una manzana para que se deje enfocar con el zoom.*

#82 Magneton *Atrae a tres magnemites con manzanas. Así se agrupan y forman un magneton.*



Si al final del camino golpeas al Electrode con una manzana, estallará y despejará el camino secreto hasta la siguiente ruta.



¿A qué pokémon le sacarás la mejor fotografía?

¡En la 2ª parte fotografiamos los demás niveles!

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

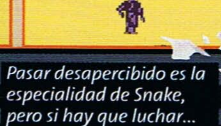
FINAL GUÍA METAL GEAR SOLID™

Si ya has llegado hasta aquí, acabar tu misión será pan comido. ¡Ánimo, Solid!

Nivel 7: Encuentro con el helicóptero

Atraviesa corriendo los arcos. **En el siguiente tramo, hazte con el detector de minas del camión [42] y atraviesa el campo minado del norte [43].** Los puntos amarillos del radar muestran por dónde no deberías pasar. Aprende bien el camino, porque **después de haber conocido a Viper Heli [44],** tendrás que volver a recorrer este mismo camino, ¡y bajo una lluvia de bombas!





Pasar desapercibido es la especialidad de Snake, pero si hay que luchar...

Nivel 8: Central eléctrica

Baja con el ascensor y dirígete al sur. Evita los charcos en el camino: ¡algunos están electrificados! **En el rincón más al sureste de la zona encontrarás una rendija de ventilación, por la que te puedes colar [45].**



Atraviesa el laberinto y llegarás hasta los generadores [48]. Púlsalos. Al sureste encontrarás una rendija de ventilación. Atraviésala y pasa por la puerta para poder llevarte la coraza.



Toma la salida que está al Oeste [46]. Atraviesa las siguientes dos habitaciones y **hazte con la tarjeta ID del nivel 4 de la oficina pequeña [47].** ¡No despiertes al guardia: está teniendo felices sueños! Ahora recorre todo el camino hasta el ascensor y examina el segundo piso. Con tu nueva tarjeta entrarás en la sala del generador grande.



Vuelve a colarte por la rendija para volver a la sala y ponte en el camino para ir a la sala del noroeste. Aquí encontrarás el lanzamisiles Nikita. Tienes que destruir un panel electrificado. **Colócate delante de los campos eléctricos y dirige el misil al tablero de interruptores [49].** Cuando lo hagas, Cris contactará contigo.



Al destruir el cuadro de interruptores, puedes correr por los pasillos y dirigirte al primer piso con el ascensor. **Para romper el siguiente cuadro tienes que disparar el lanzamisiles Nikita hacia el pasillo del oeste [50]...**



Sólo en este camino puedes dirigir el cohete de manera que no encuentre obstáculos. Atraviesa la puerta del sur corriendo (emplea granadas dispersas) y cuélate por la reja de ventilación. **Escoge la salida del suroeste para hacerte con un par de misiles y destruir así otro cuadro de interruptores [51].**



Después pasa por la salida del noroeste. En la siguiente habitación toma la puerta que hay más al oeste de las dos de abajo. **Dispara una Nikita hacia afuera [52] y alrededor del edificio,** para llegar por encima del pasillo inferior al cuadro de interruptores. Atención: ¡el misil sólo vuela a velocidad máxima con la munición especial!



Pasa después por la puerta del sur y sigue el camino hasta dar la bienvenida a tu siguiente rival: **Pyro Bison [53].** Este cretino se vuelve más agresivo con cada disparo. Utiliza sobre todo granadas para vencer al hombre de fuego. Mantente siempre en movimiento y no te acerques demasiado a él.



Cuando Pyro Bison realice uno de sus ataques de fuego **puedes atacarle con granadas [54].** Los puntos lila te descubren el lugar de impacto de las granadas. ¡Dale su merecido, es un canalla!



Nivel 9: La exposición

Dirige el ascensor hacia abajo, atraviesa la siguiente habitación con la máscara de gas y sigue el camino. Campbell tomará contacto contigo y te dirá lo que has de hacer: hay cuatro columnas en el sótano y otras cuatro en el primer piso. En cuatro de las ocho columnas se pueden ver los tubos blancos. **Coloca allí el C4 [55].**



Ahora tienes que salir a todo gas de la central. ¡El coronel te advierte de que hay que detonar el C4 mientras estás en el edificio! **La salida que necesitas encontrar está en el primer piso, cerca del ascensor del oeste [56].**



Nivel 10: Armas de mujer

Vuelve a correr a través del campo de minas y al final, a la izquierda, recorre todo el camino. **Deberás coger las tres granadas (¡vas a necesitarlas pronto!) y la ración al de la salida [57].** Tu próximo rival juega con ventaja. Te persigue desde el cielo dentro de un helicóptero que dispara misiles teledirigidos. ¡S.O.S.!



Observa las sombras del helicóptero o de tu radar cuando cambia de posición. Cuando descubras su esquema de movimiento será un juego de niños. **Verás al piloto del helicóptero, que es una mujer [59].**

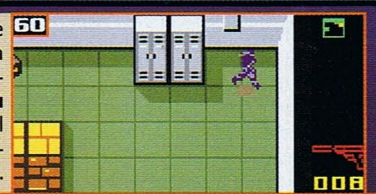


El helicóptero lanza dos tipos de misiles: los que no cambian su rumbo serán fácilmente esquivables para ti. **Pero si estás en el blanco de los misiles teledirigidos, escóndete debajo de las rocas [58].** En los dos tipos de ataque hay intervalos fijos. Aprovecha las pausas para atacar tú mismo. Para hacerlo más rápido, lo mejor es ponerte cerca del helicóptero y lanzarle granadas desde allí.



Nivel 11: En la cueva del león

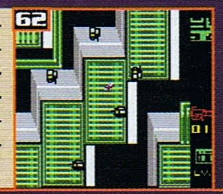
Pasa por la puerta del norte y atraviesa el pasillo hasta la habitación que hay delante. **Aquí podrás recargar tu munición [60].** De vuelta al pasillo, mantente en dirección oeste y baja las escaleras.



Dispara un misil por encima de los campos eléctricos [61] y dirígelo contra el cuadro de interruptores que está al sur.** Después sube rápido las escaleras. Vuelve al punto de partida y toma la puerta del oeste. Un poco más adelante te darás contra otra escalera. Ve hacia abajo y sigue el camino hasta que atravieses la segunda puerta.



El siguiente objetivo es un cuadro de interruptores que hay al norte de donde te encuentras. **Para dirigir hacia allá el misil, tienes que apuntar en diagonal a través del pasillo [62].** Mientras el misil atraviesa el pasillo, has de cambiar su dirección. Si no, se ralentiza y acaba rompiéndose.



Si has conseguido dar al cuadro de interruptores en el aire, vuelve a correr hasta el punto de partida de este nivel y baja por las escaleras del noreste. **Detrás de la segunda puerta [63] ve hacia el norte, hasta que te encuentres delante de un callejón sin salida.** El muro es frágil y puedes volarlo con C4.



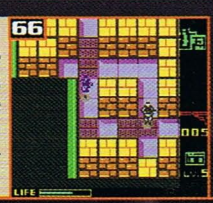
Coloca tu C4 y busca protección antes de encenderlo [64]. Examina la habitación, que oculta, además de munición y ración, la tarjeta ID nivel 5. Corre de vuelta hasta el lugar donde has lanzado el último misil, y sube las escaleras. Con la tarjeta del nivel podrás atravesar la puerta y bajar algunos pisos.



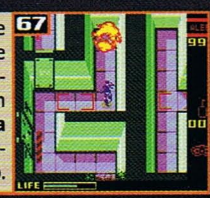
Activa el buscador de minas para llegar a la puerta sin ser visto. Sigue después el camino hasta llegar a una habitación con barreras de láser. Tu meta es la que está al suroeste, ¡pero ten cuidado!: una cámara vigila la parte de abajo de la sala. **Espera hasta que la cámara vaya a la derecha y que los láser desaparezcan [65].**



Tuerce a la izquierda en la siguiente habitación y corre por encima de las rejas. **El guardián se va de su posición y puedes correr sin parar hasta la salida del norte [66].** Si el segundo guardián te ve, no te preocupes: en la siguiente habitación corre simplemente hacia el norte y por la siguiente puerta, para que la alarma se desactive.



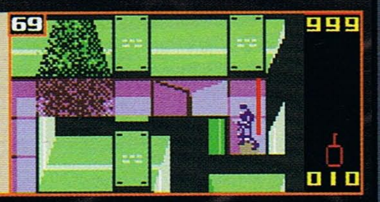
En la siguiente habitación utiliza el aparato de infrarrojos para poder pasar por las barreras de láser sin que nadie se dé cuenta. EL siguiente camino acaba en un callejón sin salida: ¡otra vez un poco de C4! **Haz volar el muro [67] y atraviesa la puerta del oeste.** Parece que detrás de la siguiente puerta, el camino vuelve a estar cortado.



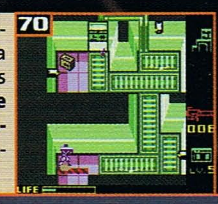
Coloca el C4 en el rincón del noreste del pasillo. **Haz volar el muro que hay detrás [68]** para poder alcanzar la puerta. Pasa después a la siguiente habitación y toma la puerta que hay al sur.



Delante del muro que hay enfrente harás uso del siguiente C4, pero espera hasta que la escotilla se haya vuelto a cerrar: **¡ni Solid Snake podría haber salido vivo después de un impacto tan fuerte [69]!**



Detrás corre de nuevo por encima de una escotilla y utiliza las bombas por última vez en la pared del sur. Dos puertas más allá, unas rejillas eléctricas del suelo te impiden continuar. **Dirige un misil Nikita para que tuerza la esquina y destruya el cuadro de interruptores [70].** Allí encontrarás la última tarjeta ID de nivel 6.



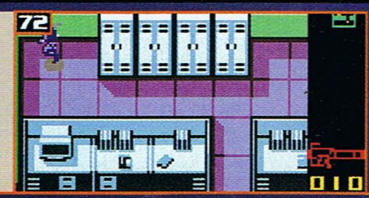
Corre de vuelta y sigue atravesando el pasillo. En la siguiente habitación con láser ya has estado. Sal de la siguiente habitación a través de la puerta del oeste. **Sigue con el ascensor hasta el piso 99 y hazte con una ración que hay junto a un guardián, que por lo visto no sabe hacer bien su trabajo [71].**



Texto: Frank Glaser

Nivel 11: En la cueva del león

De vuelta al piso 98, **examinas las dos habitaciones laterales para hacerte con munición y con tu ración [72].** Un piso más abajo te espera otro ascensor que te lleva al último nivel.



La lucha contra Viper está cerca. Al oeste puedes hacerte con un par de objetos antes de que **te enfrentes a Viper [73].** Con la táctica adecuada te resultará fácil pasar la batalla: Viper corre normalmente de una esquina a otra y permanece allí quieto... ¡para que tú le puedas atacar!



Si corres lo suficientemente rápido hasta la esquina correspondiente, puedes apuntarle sin problemas con tu ametralladora. **El problema verdadero son las placas del suelo explosivas y las barreras láser, que aparecen cuando quieren y que convierten a la habitación en un laberinto que se modifica una y otra vez [74].**

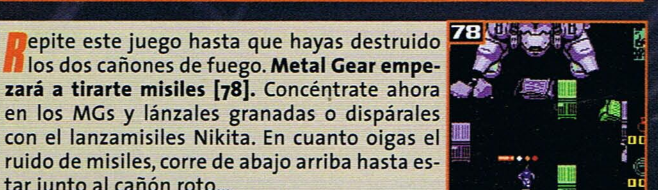


El esquema de los láser se muestra brevemente antes de que sean invisibles y estén activos. **Mientras veas los láser puedes pasar en medio sin problemas [75].** Cuando parpadeen y desaparezcan, tendrás que esperar o cruzar por debajo. Sabiéndolo, pasar con éxito esta parte es un juego de niños.



Nivel 12: Metal Gear

Hazte con todos los ítems en el pasillo largo. Te ayudarán en tu lucha contra Metal Gear. Cuando pases delante de él, fíjate en las sombras de sus pies. En cuanto una de las sombras no se mueva, significa que bajará el pie al suelo. **Pon un C4 cerca de la sombra, para que no lo pise [76].** En cuanto lo levante de nuevo, enciende el explosivo.



En la segunda ronda contra el coloso de metal te enfrentarás a la parte del cuerpo aún intacto. Fíjate en el orden de los siguientes pasos: colócate junto a una ametralladora antes de atacarle con las granadas. Entonces, se abrirá el hueco del cañón de disparo (pieza de artillería del medio). **Mientras te dispara a ti, es el momento de responder a sus ataques con granadas [77].** ¡Sólo puedes destruir su cañón de disparo cuando esté abierto el agujero!



Repite este juego hasta que hayas destruido los dos cañones de fuego. **Metal Gear empezará a tirarte misiles [78].** Concéntrate ahora en los MGs y lánzales granadas o dispárales con el lanzamisiles Nikita. En cuanto oigas el ruido de misiles, corre de abajo arriba hasta estar junto al cañón roto...



Así no te podrán dar los misiles! Repite todo el proceso hasta que Metal Gear cambie su forma de ataque: ¡intentará freírte con su lanzallamas! Entre las tres llamas hay un hueco. **Acércate a la boca del Metal Gear y lánzale granadas allí mismo [79].** ¡Con unos cuantos disparos certeros acabarás! Después de una reunión con el general, tendrás que enfrentarte a la dura batalla final.



Nivel 12: La última lucha

Acabarás con Viper rápidamente: siempre que le dispares (con el rifle es suficiente), parpadeará un poco. **¡Sitúate y dispara antes de que pueda realizar un ataque de rayos [80]!** Cuando le venzas, antes de que se pase el límite de tiempo, volverás a ser el salvador de la nación, recibirás la enhorabuena y te irás con Chris a las Bahamas. ¿Qué diría Meryl de todo esto...?





Victoria a la vista: ¡incluso en la Game Boy, Solid Snake es el más grande!

Ground Control

En el menú principal, pulsa las teclas [M], [S] y [V] a la vez para conseguir una ventana de entrada. Introduce allí los siguientes códigos para activar la función de cheat correspondiente.

Cheats

Activar consola (insertar con la tecla [^]):
console

Se activan todas las misiones en el juego libre:
gimme maps

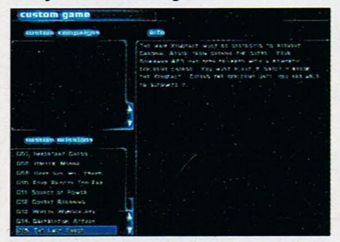


En esta pantalla, pulsa [M]+[S]+[V]...

... y obtendrás una ventana de entrada. Usa después el cheat ***console****.*



En el juego aparece una gran cantidad de información debug.



gimme maps: *entre todas las misiones, busca las que mejor se adapten a vuestros deseos como general.*

Star Trek: Armada

Durante el juego, pulsa [Return] y después introduce uno de los siguientes códigos para activar la función de cheat correspondiente.

Cheats

Obtener 2.000 dilithiums:
showmethemoney

Saltar a la siguiente misión:
kobayashimaru

Construir barcos más rápido:
youstopmecold

La flota crece rápidamente:
avoidance

showmethemoney*: primero pulsa [Return], e introduce el código indicado...*

verás como la hucha de tu dinero, empieza a subir ¡por arte de magia!

Ya puedes hacerte millonario sin necesidad de jugar a la lotería. ¡Vivan los trucos!

Vampire: Redemption

Arranca el juego con el comando **'c:\vampire\vampire.exe' –console** (dependiendo de en qué directorio hayas instalado *Vampire).* En el juego, haz aparecer la consola. Introduce después los siguientes códigos para activar la función de cheat correspondiente.

Cheats

Activar inmortalidad:
god 1

Desactivar inmortalidad:
god 0

Puntos de experiencia adicionales:
xp <valor>

Obtener dinero:
cash <valor>

Deshacerse de dinero:
dropcash <valor>

Hacer aparecer objeto:
addthing <nombre del objeto>

Despertar, curar y rellenar sangre:
revive

El uso de las disciplinas no gasta sangre:
freecasting 1

El personaje elegido mejora sus disciplinas en dos rangos:
addalldisciplines

Desactivar el total de KI (también el propio grupo):
ai

Munición ilimitada:
freeammo 1

Mostrar la ventana de desarrollo:
advancement

Mostrar framerate:
framerate 1

Volver a desactivar framerate:
framerate 0

Determinar frecuencia de repetición de imágenes máxima:
maxfps <valor>

Envenenar personaje:
poisonme

Contraer enfermedad:
diseaseme

Paralizar personaje:
stakeme

Ocasionar frenzy:
frenzyme

Información sobre el nivel:
totals

Abrir caja:
vault

Datos de la posición momentánea:
whereis

Transformar la apariencia en otra criatura:
shapeshift <nombre de la criatura>

Invertir apariencia:
shapeshift

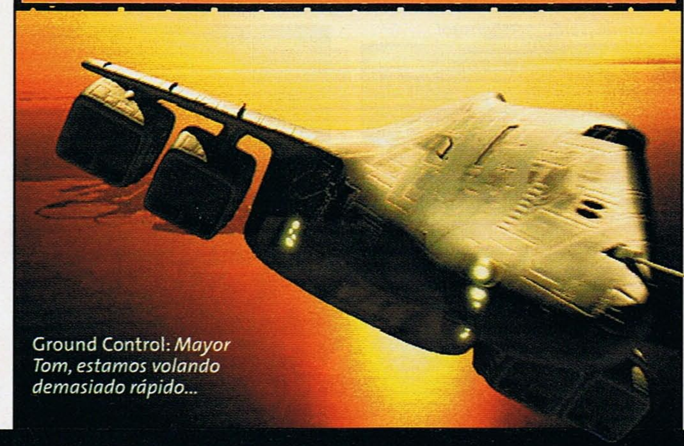
Congelar cuerpo:
freeze

Pausar juego:
pause

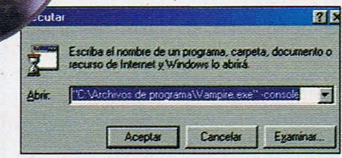
Continuar juego:
resume

Saltar al nivel indicado:
jump <nombre del nivel>

<nombre del nivel>
Cuando se pone un espacio en blanco después del nombre del nivel y luego un número, se puede saltar a determinadas partes de dicho nivel:
convent
conventday
oldtownday
smithyday
inn4stagsday
judithbridgeday
university
stthomas
goldenlaneday
unornaday
eastgateday
eastgatenight
oldtown
smithy
inn4stags
judithbridge
unorna
haven
petrinhill
petrinhillday
anezkaroom
nquarter
praguecastle
princebrandl
goldenlane
silvermines
silvermines2
silvermines3
silverminesnight
monastery
monastery2
monastery3
ardanchantry
ardanchantry2
ardanchantry3
ardanchantry4
joseftunnels
joseftunnels2
joseftunnels3
vysmountain



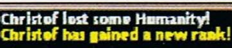
Ground Control: *Mayor Tom, estamos volando demasiado rápido...*



Comienza el juego como arriba, pero ten en cuenta el directorio correcto.

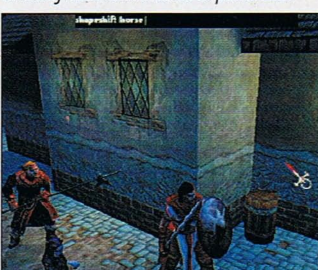


xp <valor>: *en el juego haces aparecer la consola y te obsequia con los puntos de experiencia que quieras...*

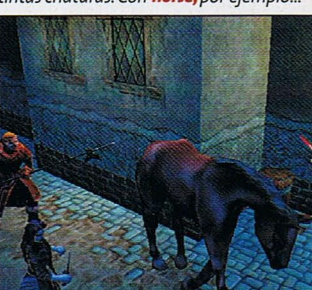




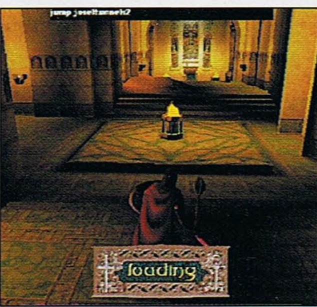
... y las consecuencias son inmediatas: Christof sube un nivel de experiencia.



shapeshift <nombre criatura>: *prueba distintas criaturas. Con* ***horse****, por ejemplo...*



... harás aparecer por arte de magia a este lindo caballito.



jump <nombre del nivel>: *si quieres ir, por ejemplo, al nivel JosefTunnels2, escribe* ***joseftunnels2*** *después de jump.*

Texto: Elena Castellanos

Pac Man

Si quieres tener hasta 99 vidas, elige el menú *classic* en la pantalla principal y, antes de presionar START, presiona SELECT tantas veces como *continues* quieras.



En el menú principal, ilumina el apartado classic y en lugar de Start, presiona Select hasta 99 veces...



... y si te matan, ¡no te preocupes! Tienes hasta 99 posibilidades...



... de seguir adelante en el juego.

Demolition Racer

Mete en la pantalla principal el siguiente código. Si lo haces correctamente, oirás un ruido de motor como confirmación.

Cheats

Abrir todos los circuitos, coches y modos:
⊗⊗□□△△◎◎



Mete el código en el menú principal. Si lo haces bien, oirás un ruido de motor como confirmación.



Ya podrás ir al modo que prefieras...



... o escoger tu coche destructivo favorito.

Micro Maniacs

Dirígete al **menú de opciones** y escoge **opciones secretas**. Mantén pulsada la tecla SELECT e introduce uno de los códigos para activar el truco correspondiente. Si lo haces bien, sale la función de cheat en la pantalla.

Cheats

Power-Ups ilimitados:
◎⊗△□⊗←⊗□□◎←◎↑△

Motion Blur (nitidez de movimiento):
△◎→△↑→◎↑□

Enemigos artificiales más lentos:
↑←△→△◎△□↑△←

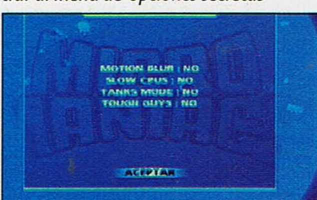
Modo carro de combate:
↓↑□△◎△→△

El jugador es más fuerte en la lucha cuerpo a cuerpo:
□⊗R1◎↑□↓↑↓⊗□

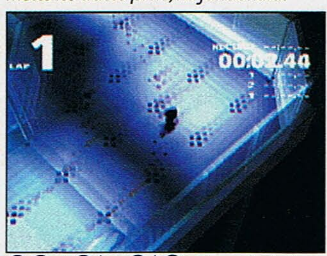
Enemigos más inteligentes:
◎↑△◎←△□□⊗↓



Dentro del menú principal, dirígete a la entrada 'opciones', desde allí podrás entrar al menú de 'opciones secretas'



Mantén pulsado el botón SELECT *mientras metes los trucos ¡si no, no funcionará!*



△◎→△↑→◎↑□: *Después de introducir los cheats Motion Blur, te sentirás como después de una fiesta salvaje sin dormir: ¡verás todo borroso!*



↓↑□△◎△→△: *con los carros de combate vuelve a aparecer el clásico ambiente MicroMachines.*

V4: este ser de Micro Maniacs paraliza a sus enemigos con su golpe de energía especial.

Spiderman

Dirígete al **menú de opciones** y escoge **opciones secretas**. Mantén pulsada la tecla SELECT e introduce uno de los códigos para activar el truco correspondiente. Si lo haces bien, sale la función de cheat en la pantalla.

Cheats

Cabeza grande:
DULUX

Invencibilidad:
RUSTCRST

Seleccionar nivel:
XCLSIOR

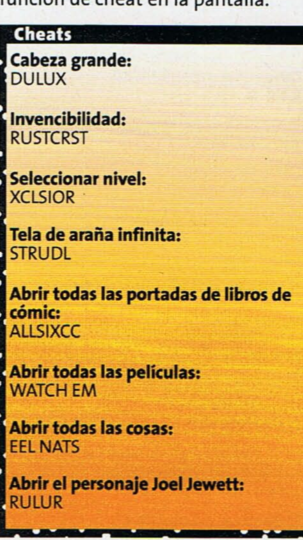
Tela de araña infinita:
STRUDL

Abrir todas las portadas de libros de cómic:
ALLSIXCC

Abrir todas las películas:
WATCH EM

Abrir todas las cosas:
EEL NATS

Abrir el personaje Joel Jewett:
RULUR



Empieza el juego y dirígete a la entrada special.



Dentro del menú special, podrás dirigirte al apartado cheats.



XCLSIOR: *con este código, conseguirás...*



... ir al nivel que te dé la gana.



¿Qué te parece un paseíto por el metro?



Madre mía, ¡qué cabezón! ¿Cómo conseguirá este chico llevar tanto peso sobre los hombros?



ALLSIXCC y WATCH EM: Con estos cheats, pueder irte al apartado de galería...



... y encontrarás todas las portadas de libros abiertas...



... ¡y todas las películas sin necesidad de pasarte el juego!



RULUR: ¿quieres ver al presidente de Neversoft imitando a Spiderman?



Y si en lugar de un código, metes unas palabrotas... ¡verás qué cabreo se pilla el hombre araña!



Texto: Elena Castellanos

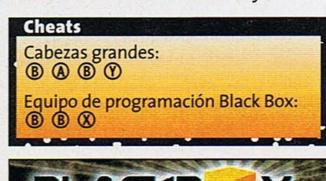
NHL 2K

Cuando aparece el **logo *Black Box***, mantén pulsadas [L] + [R] y pulsa después una de las siguientes combinaciones de teclas para activar la función de cheat correspondiente. Si lo haces todo correctamente, se oirá la frase "Oh Black Box Baby".

Cheats

Cabezas grandes:
Ⓑ Ⓐ Ⓑ Ⓨ

Equipo de programación Black Box:
Ⓑ Ⓑ Ⓧ



Ⓑ Ⓐ Ⓑ Ⓨ: *pulsa en esta pantalla rápidamente la combinación de teclas...*



... para ponerle la cabeza a las estrellas de la NHL como un bombo. ¡Desde ahora se cortarán el pelo con un cortacésped!



Ⓑ Ⓑ Ⓧ: *los programadores también quieren ocupar un lugar en el cuadro de honor con su superequipo Black Box.*

Tony Hawk's Skateboarding

Para activar los cheats, pausa el juego en marcha e introduce los siguientes códigos manteniendo pulsada la tecla [L]. Al introducirlo correctamente, la pantalla parpadea para confirmarlo.

Cheats

Mastercode (todos los niveles, boards, facultades máximas de personajes y jugador bonus Officer Dick):
Ⓑ → ↑ ↓ Ⓑ → ↑ Ⓧ Ⓨ

Cabezas grandes (después de introducirlo hay que acabar el nivel y escoger un nuevo skater):
Ⓧ Ⓑ ↑ ← ←

Escoger distintas posiciones de start en el nivel (aparece la nueva opción *Skip to Restart* en el menú de pausa):
Ⓧ Ⓑ Ⓐ ↑ ↓

Barra especial máxima:
Ⓐ Ⓨ Ⓑ ↓ ↑ →

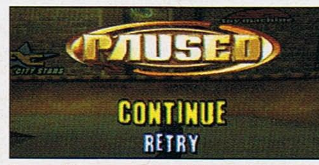
Todos los niveles son jugables:
Ⓨ → ↑ Ⓧ Ⓨ ← ↑ Ⓧ Ⓨ

Modo cámara lenta:
Ⓧ ← ↑ Ⓧ ← Ⓧ

Activar carrera privada (comenzar el nivel con Officer Dick y acabarlo con la entrada del código para que *Private Carrera* aparezca en lugar del oficial):
Ⓨ ↑ Ⓨ ↑ Ⓑ ↑ ← Ⓨ



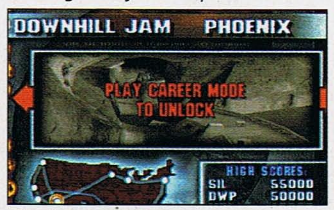
Ⓐ Ⓨ Ⓑ ↓ ↑ →: *sólo podrás realizar determinados trucos y movimientos con la barra especial máxima activada...*



Sin problemas: pausa el juego e introduce la combinación de teclas correspondiente...



... y la barra aparece arriba a la izquierda. Pero lo mejor: ¡aunque te caigas, la barra sigue allí y no desaparece!



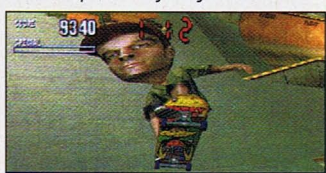
Ⓨ → ↑ Ⓧ Ⓨ ← ↑ Ⓧ Ⓨ: *no te dejes asustar por el aviso de que los niveles no se pueden jugar libremente...*



... selecciona simplemente el circuito que quieras... ¡y disfruta!



Officer Dick tiene, a pesar de su voluminoso cuerpo, las mejores facultades.



Ⓧ Ⓑ ↑ ← ←: *¡pero qué cabezota eres!*

V-Rally 2: Expert Edition

Todas las pistas y coches

Después de la introducción, puedes activar todos los coches y las pistas:



En la pantalla Game progression, *teclea* [L] [R] ← → ← → ↑ ↓ ↑ ↓ Ⓐ Ⓐ *y activa todas las pistas y coches libremente.*

Con los cheats, hasta Tony Hawk aprenderá de tus habilidades...



Ya es posible realizar emocionantes duelos con bólidos de carreras alucinantes y una puesta a punto perfecta.

Wacky Races

Escoge un coche y dirígete hacia el letrero en medio del nivel. En el menú escoge la opción *introducir Cheat-Code* bajo **Cheats**. Introduce allí uno de los siguientes códigos.

Para activar la función de Cheat, tienes que activarla en el menú *colección Wacky-Cheat Code.*

Cheats

Todos los coches:
WACKYSPOILERS

Todas las facultades:
BARGAINBASEMENT

Todos los retos y pistas:
WACKYGIVEAWAY

Modo superdifícil:
CRACKEDNAILS



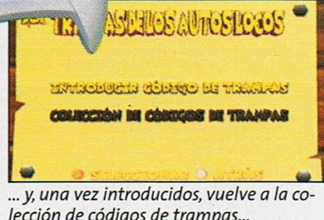
Corre hacia un letrero que está en medio de la pista con el título Autos Locos...



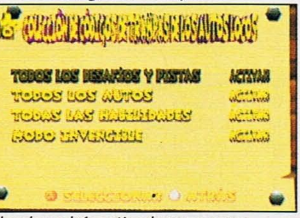
... allí encontrarás la entrada trampas...



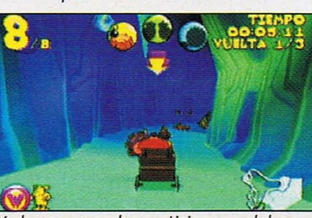
... mete ahí los códigos correspondientes...



... y, una vez introducidos, vuelve a la colección de códigos de trampas...



... donde podrás activarlos uno a uno.



Y ahora ya puedes participar en el desafío que prefieras desde el principio.



¡También puedes escoger todas las habilidades y bólidos especiales!



Texto: Elena Castellanos

NINTENDO

Army Men: Sarge's Heroes

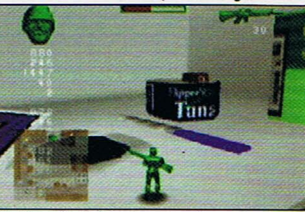

Niveles

Attack:
LNLGRMM
Spy blue:
TRGHTR
Bathroom:
TDBWL
Riff Mission:
MSTRMN
Forest:
tlltrs
Hoover Mission:
scrddct
Thick Mission:
STPDMN
Snow Mission:
BLZZRD
Shrap Mission:
SRFPNK
Fort Plastro:
GNRLMN
Scorch Mission:
HTTTRT
Showdown:
ZBTSRL
Sandbox:
HTKTTN
Kitchen:
PTSPNS
Living Room:
HXMSTR
The way home:
VRCLN



Dentro del menú de inicio, vete al punto input code y mete allí los códigos.


De buenas a primeras puedes aparecer en el baño. ¡Qué mono el patito de goma!


Y si hay hambre... ¡pues a la cocina!

Passcodes

Todas las armas:
NSRLS
Debug mode:
THDTST
Máxima munición:
MMLVSRM
Máxima munición:
MMLVSRM
Mini mode:
DRVLLVSMM
Jugar como el General Plastro:
òpkstrkvsgó
Jugar como Hoover:
plyhvr
Jugar como Vikki:
ÒGRNGRLRXÓ
Jugar como Tin soldier:
TNSLDRS

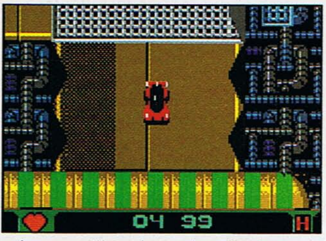

Ahora puedes empezar el nivel con todas las armas y nueva estatura. Pero ten cuidado: si eliges el mini-mode, tú te volverás más pequeño ¡y tus enemigos no!

Texto: Elena Castellanos

GAME BOY

Carmageddon


Este código te conecta con todos...


... los recorridos y los coches. En el escenario Carpocalypse deberás destrozar en el menor tiempo posible una molesta rampa lanzadora de cohetes.

Speedy González: aventura azteca

Passcodes

Mundo 2-1: **6483**	Mundo 4-1: **9853**	Mundo 6-1: **5141**
Mundo 3-1: **2397**	Mundo 5-1: **5629**	



***5141**: la caza de los quesitos...*



... lleva a Speedy hasta el templo secreto...


... que está llenito de momias y trampas.

Yoda Stories

Passcodes

Nivel 2: **XKJ**	Nivel 6: **ZBV**	Nivel 10: **BFG**	Nivel 14: **BLP**
Nivel 3: **GJP**	Nivel 7: **QTC**	Nivel 11: **FNP**	Nivel 15: **YSF**
Nivel 4: **TDM**	Nivel 8: **TGR**	Nivel 12: **STJ**	
Nivel 5: **WTM**	Nivel 9: **VDP**	Nivel 13: **FTG**	

YSF: Para que veas que Yoda también lee SCREENFUN: ¡la abreviatura corresponde efectivamente a Yoda SCREENFUN!

¡Con la Game Boy, Tarzán y sus amigos de Disney también se divierten en la selva!



Pero nuestro querido Yoda ya está un poquito mayor para trotes, así que le pasa la responsabilidad a Lucas Skywalker...


... y Lucas tendrá que destrozar ahora la máquina de clones.

Tarzán


Código de pase para el nivel 2-1.


Código de pase para el nivel 3-1.


Código de pase para el nivel 4-1.


Código de pase para el nivel 5-1.


Código de pase para el nivel 6-1.


En el nivel 6, Tarzán tendrá que escaparse del barco y recoger 30 plátanos.

Texto: Andreas von Lepel

KOUDELKA

La intrépida Koudelka, aventurera extraordinaria, se adentra en un monasterio embrujado, atraída por la llamada de una misteriosa voz...

Aunque la veas sola, la acompañan otros dos personajes. Ocurre que no se les ve mientras caminas, como en Final Fantasy VII.

Parece una muñequita de porcelana, pero no te confundas: ¡Koudelka Lasant tiene la sangre fría como el hielo!

TRANSFORMACIONES

1 2 3

1 2 3

La mayoría de los peligros que Koudelka encuentra en su aventura provienen de monstruos enfermizos, como estos mutantes. ¿Eres capaz de reconocerlos? ¡No todo es lo que parece en Koudelka!

PERSONAJES



KOUDELKA
Desde niña tenía poderes sobrenaturales, y la superstición de la gente hizo que creciera marginada. Una voz la atrae al monasterio.



EDWARD
Llegó al monasterio buscando fortuna, pero no estaba preparado para lo que se encontró. Koudelka le salva la vida, y decide acompañarla.



JAMES
El último miembro del grupo es un hombre pío, enviado por el Vaticano en misión especial. Sus auténticas motivaciones son un misterio...



CHARLOTTE
Es el fantasma de una niña pequeña que murió sin conocer a su madre. Su espíritu no reposa tranquilo desde entonces, consumido por el odio.



ELAINE
La piedra angular del misterio del monasterio. Es la mujer que ha llamado a Koudelka, y descubrir su papel en todo esto es tu principal objetivo.

La aventura de Koudelka está estupendamente presentada: la calidad de las secuencias de vídeo pregrabadas es espléndida, ¡y con voz! No es de extrañar que el juego ocupe cuatro CDs.

La historia es interesante, y capta la atención desde el principio gracias a la bien construida personalidad de los protagonistas. Nada que objetar ahí. **Los gráficos convencen en sus austeros y apagados colores, como corresponde a la aventura de misterio tenebroso que te están contando.** La exploración del caserón embrujado se lleva a cabo en un escenario prerrenderizado al estilo *Resident Evil*, pero los enfrentamientos ocurren aleatoriamente, sin que puedas ver venir a los monstruos, y tienen lugar en una arena aparte. Piensa en la mansión de Artemisa de *Final Fantasy VIII* y tendrás una imagen bastante aproximada de cómo va esto.

Es en los combates donde el juego se viene abajo. Hablando claro: son un rollo. Tienes que desplazar uno a uno a tus personajes por un tablero cuadriculado antes de dar la orden de atacar, y hay un pequeño (pero apreciable) tiempo de carga antes de lanzar cada conjuro o cambiar de arma. Luego esperas a que los enemigos hagan lo mismo, y la tonadilla amodorrante que han escogido para animar la pelea no te ayuda a mantenerte despierto. No tenemos nada en contra de los combates por turnos (los de *Front Mission 3*, analizado en SCREENFUN 15/00, eran apasionantes), pero aquí no se han sabido implantar con el acierto que este título merecería.

Con todo, la envolvente historia, los atractivos personajes y la sólida ambientación de *Koudelka* compensan por sus pesados combates, al menos para aquellos jugadores que valoren más estos elementos que una sólida jugabilidad. Es una lástima que la historia, el punto fuerte de este título, no sea tan larga como nos hubiera gustado, ya que los cuatro CDs se deben a los vídeos, no a que el juego sea realmente largo. **Además, la distribución de los puntos donde puedes salvar el juego es bastante cuestionable.** ¿A quién se le ocurrió ponerlos después de los monstruos jefes en vez de antes? ¡Es absurdo!



Texto: Gabriel Pérez-Ayala



Combate: las zonas coloreadas de azul indican hasta dónde puedes moverte.



Los fondos prerrenderizados son siempre garantía de muchos detalles...



... y los ángulos prefijados contribuyen a la sensación cinematográfica.



TENCHU 2

Rápido, silencioso, invisible... ¡Mortal! Éstas son las cualidades que necesitas para triunfar en este juego de Playstation.

Puedes bucear, e incluso acechar a tus víctimas desde el agua gracias a esta técnica.

Muerte a la vuelta de la esquina: Rikimaru se prepara para golpear.

Ayame se marca una patada acrobática ante un sorprendido rival... ¡que está fuera de la cámara!

Tenchu 2: Birth of the Assassins es lo que se conoce técnicamente como una precuela. Los acontecimientos narrados en esta nueva aventura tienen lugar antes que los del primer *Tenchu*, cuando Rikimaru y Ayane terminan su instrucción ninja.

Cada uno de estos dos héroes adolescentes tiene que superar once misiones. Éstas te abren un nuevo personaje extra, Tatsumaru, el cual cuenta con otras siete misiones propias. Sólo triunfando en todas ellas conocerás la historia completa, una aventura de intrigas políticas, traiciones, honor y sangre. Mucha sangre.

A propósito de la sangre, este título no está recomendado para menores de 18 años, y con razón: **las continuas escenas de asesinato que tienes que protagonizar para cumplir las misiones no son aptas para cualquier estómago,** y habrá quien encuentre desagradable tener que acercarse sigilosamente por la espalda a un pobre guardia para degollarlo en silencio.

El control de tu ninja es preciso en la mayoría de las ocasiones, pero a veces te juega malas pasadas. Es muy irritante subirse por accidente a lo alto de una lámpara llameante por una pequeña pulsación mal dada en el pad. ¡Los trajes de los ninjas deben ser terriblemente inflamables, porque prenden a la menor oportunidad! **La cámara es adecuada cuando usas el sigilo, pero para los combates frente a frente (que es mejor evitar) suele poner te en problemas.**

Ayame mata con dos afilados puñales.

Lo malo es que, aunque logres evitar todos esos combates frente a frente, muchos niveles culminan con un combate contra un duro jefe final, donde el cara a cara es inevitable. Es muy frustrante ser derrotado ahí y tener que volver a repetirlo todo.

Oh, y los gráficos tampoco son perfectos. Las limitaciones de la Playstation hacen que los escenarios al aire libre tengan mucho redibujado, y te encuentras con que las cosas aparecen ante ti con demasiada brusquedad.

Estas quejas pueden dar la impresión de que *Tenchu 2* es una decepción, cuando en realidad es todo lo contrario. **La historia es apasionante de principio a fin, los trucos y el armamento ninja son chulísimos, y aunque el juego es difícil, el trabajo duro invertido en él tiene gratas recompensas.** Añade a esto un sencillo editor de misiones, y *Tenchu 2* resulta ser un título altamente recomendable.

Asesinato exitoso: una breve secuencia revela la sangre fría y eficacia de Rikimaru.

PC | **PS** | N64 | DC | E

Tenchu 2: Birth of the Assassins
Aventura sigilosa para avanzados y expertos.

7.890 pts | Activision/Proein | 1 jugador

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 7 | Sonido 8 | Jugabilidad 8

(+) Editor de niveles. Buena historia. Magnífico arsenal. Animaciones muy chulas.

(−) Cámara molesta en el cara a cara. Control traicionero. No apto para menores.

Tiene algunos defectillos, pero es largo, absorbente y rebosa de acción estilo ninja. 8

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

La exuberante ninja Reina aparece en secuencias de vídeo intermedias.

Diseña tus propios niveles para desafiar la pericia de tus amigos ninja.



¡Corre, Forrest, corre! Cada ensayo vale 5 puntos.

Lo más codiciado en el deporte del Rugby es ese extraño balón. ¡Todos se pegan por él!.

La melé es una jugada característica del rugby, que sirve para ver quien se lleva la pelota por medio de empujones.

Cada ensayo viene seguido de un tiro a palos que te dará 2 puntos adicionales.

SCREENFUN ¡SORTEO!

A estas alturas, deberías tener claro que un ensayo en el rugby vale 5 puntos. Pues bien, para que te resulte más fácil recordarlo, podrás ganar uno de los 5 juegos *Rugby 2001* de E.A. Sports que sorteamos. SCREENFUN, ref.: Rugby 2001, apdo. de Correos 14.116, 28080 Madrid.

INFO

Rugby: algo más que empujones

El rugby es un deporte de equipo en el que juegan 12 jugadores. El objetivo del juego es llevar una pelota con forma ovalada hasta la meta del equipo contrario. Dicha pelota se puede llevar cogida con las manos o a base de patadas. Al final, el jugador sólo la tendrá que depositar con la mano en el área de meta del equipo contrario. A esta acción se la conoce como *Try* o ensayo.

Los orígenes del rugby se encuentran en Inglaterra; las potencias actuales de este deporte son Francia, Nueva Zelanda y Australia, además, claro está, de la citada Inglaterra.

El ensayo es lo que da más puntuación en el rugby. ¡Consigue unos cuantos!

Otra de las peculiaridades del rugby es la forma de sacar de banda.

Cuatro son los torneos reales, como el europeo y prestigioso VI Naciones.

En el entrenamiento podrás practicar todas las opciones de ataque y defensa.

RUGBY 2001

Que pelota más ridícula, si hasta tiene forma de melón. ¡Y mira las porterías! ¿Dónde está su red? Que no, hombre, ¡que esto es rugby!

El rugby siempre ha tenido fama de ser un deporte para gente descerebrada, bestia y salvaje, donde la sangre llegaba con excesiva facilidad al río y la cerveza a los estómagos de sus seguidores. Bueno, pues salvo esto último (que probablemente sea verdad: el rugby proviene de Inglaterra), el resto te lo puedes quitar de la cabeza, porque es totalmente falso. El rugby requiere una buena dosis de fuerza e incluso de agresividad, pero también requiere no menos inteligencia y agilidad. Aunque, como se suele decir, "una imagen vale más que mil palabras", lo mejor que puedes hacer es comprobarlo por ti mismo. ¿Y qué mejor piedra de toque que el *Rugby 2001* de EA Sports? Pues seguramente ninguna, ya que éste es el mejor juego de rugby creado hasta la fecha, con una simulación extremadamente real del juego en sí y con unos gráficos a la altura del mismísimo *FIFA*.

Tendrás total control sobre tu equipo, tanto a la hora de decidir la táctica como de trenzar las jugadas, con melés y patadas incluidas. Eso sí, deberás tener un buen nivel de inglés para entender lo que dicen los comentaristas, ya que el juego está en ese idioma. Hablando del sonido, éste no sorprende por su originalidad, ya que, aparte del público y del comentarista, sólo tiene una banda sonora de lo más normalito.

Aun así, *Rugby 2001* se aúpa por derecho propio al Olimpo de los juegos.

PC	PS	N64	DC	I

Rugby 2001

Deporte de contacto por equipos para todos.

5.990 pts.	EA Sports	1-4 jug.

Mín.: Pentium 233, 64 RAM, tarjeta aceleradora. *Rec.:* Pentium II 350, 64 RAM, tarjeta aceleradora 16 Mb.

Gráficos 9 · Sonido 8 · Jugabilidad 10

Jugadores reales. Excelente simulación del juego. Terrenos de juego reales.

Falta un editor de jugadores. Pocos torneos pese a ser casi todos reales.

Para los fanáticos del fútbol: *FIFA 2001*. Para los fanáticos de los buenos juegos: *Rugby 2001*.

9

Texto: Daniel Palomares



Dave Mirra freestyle BMX

Volar sobre dos ruedas es una sensación única; lo malo es que el aterrizaje puede dejarte muy perjudicado... Eso sí, si tienes una Play, ¡tu dentadura lo agradecerá!

¡Hola, caras de cola, estoy en el aire!

Sin manos, sin pies, sin suelo ¡y boca abajo!



Mamma mía, que éste se nos cae de la página... ¡y sin decir adiós!



Puedes elegir entre varias estrellas del BMX, ¡aunque no les verás la cara!

Para hacer equilibrios sobre dos ruedas y conservar intactos todos los huesos, hay que ser Dave Mirra... ¡o tener su videojuego! Lo primero nos parece un poco difícil, pero lo segundo es posible y te va a encantar. Con una dinámica parecida a la de *Tony Hawk's* en el control y en el recorrido no lineal de los circuitos, *Dave Mirra BMX* sale al mercado con el aliciente de ser uno de los primeros juegos de BMX para consola. El control tiene su aquél; no te será fácil conseguirlo todo a la primera, pero tampoco andarás todo el rato cayéndote, por lo que enganchará a principiantes y retará a expertos. Aunque seas un novato, enseguida te verás haciendo tus truquillos más o menos chulos. Y aunque seas todo un maestro en este tipo de juegos, ¡vas a sudar! Lo mejor es que el juego abarca un amplio abanico de estilos; puedes ir a tu aire e inventar tus propios trucos o jugar a cumplir objetivos de muy variada dificultad. Gráficamente, el juego no deslumbra. Eso sí, presenta unas animaciones y una puesta en escena bastante aceptables.

El apartado sonoro merece mención especial: si te gusta el rock, fliparás con grupos como Deftones, Sublime o Social Distorsion. *Dave Mirra* lo tiene todo: jugabilidad, buena música y efectos sorprendentes. Ideal para pasar una tarde montando en bici ¡y terminarla enterito!



PC | **PS** | N64 | DC | I

Dave Mirra freestyle BMX
Simulación de BMX para todos.

7.990 pts.	Acclaim	1 jugador

- Tarjeta de memoria, vibración.

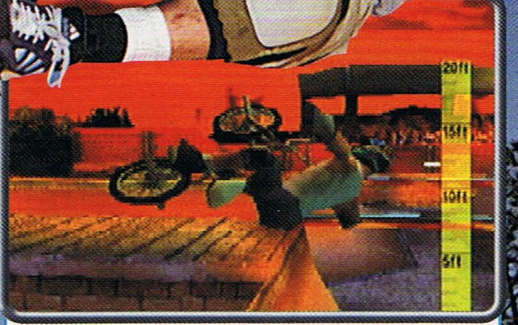
Gráficos 8 **Sonido** 9 **Jugabilidad** 8

☺ No es lineal, circuitos auténticos, prota, muchos trucos diferentes, música.

☹ Algunos trucos resultan demasiado increíbles.

¡Por fin un deporte nuevo! Simulación de BMX divertida, cañera y con buena música. 8

Texto: Elena Castellanos



Tienes doce circuitos. algunos son inventados, pero otros son reproducciones de los más famosos del mundo.



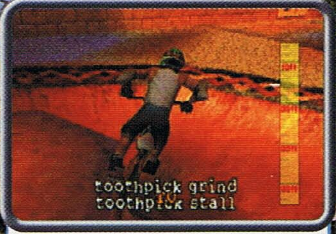
Para hacer muchos puntos, deberás pasar más tiempo horizontal que vertical, ¡y no precisamente durmiendo!



Un backflip es un salto mortal hacia atrás: ¡arriesgado, pero alucinante!



A medida que vayas cumpliendo objetivos se te plantearán retos aún peores.



¿Quieres puntos? Súbete a lo alto del circuito y da vueltas por el borde.



¡Abróchense los cinturones, aterrizaje forzoso! Si te caes, te quitarán puntos.



Dave quiere salir de la página y darse unos pirulos por tu cuarto.



Si dudas qué camino tomar, ¡súbete a la barandilla! Llegarás lejos.



Algunos trucos tienen un resultado increíble, como el giro de 360º en el aire.

INFO

El nacimiento de un ídolo



¿Quieres saber cómo fueron los inicios de Dame Mirra en el BMX? El mismo te lo cuenta: "Empecé en un parque de skate park llamado Eastwood, en Wilmington, al Norte de Carolina, con una pareja de amigos. Adoraba ir allí, conocer gente con mi hobby y montar con ellos...". En su web oficial *(www.davemirra.com)*, Dave te da su propia visión del mundo y te dice cómo ha llegado a ser una estrella: "Creo que cada uno debe actuar como siente, hacer lo que quiere hacer: ése es el camino. No soy un chico de negocios, soy solamente un ciclista de BMX". En su web, Dave te habla de sus amistades íntimas, quiénes fueron sus mentores, como aprendió sus habilidades... e incluso te da la oportunidad de hacerle tus propias preguntas.

Mr. Driller

¡Miles de bloques multicolor surgen del suelo! Mr. Driller se pone manos a la obra para investigar el fenómeno...



Algunos bloques son muy grandes, pero se taladran igual de rápido.

Para el modo Survival hay tres niveles de dificultad.

En sus excavaciones, Mr. Driller se encuentra con estos misteriosos seres subterráneos.

El taladro de Mr. Driller es enorme, pero no tanto como su cabezón.

En el modo Time Attack, tienes que bajar hasta el fondo batiendo el récord de la máquina para despejar el nivel...

La disposición de bloques en Time Attack no es al azar. Otra diferencia...

... es que no hay límite de aire. Si coges un reloj, se te resta un segundo...

... ¡pero los bloques X te añaden cinco segundos al crono! ¡Evítalos como sea!

Dirigiendo al pequeño Mr. Driller, tienes que destruir los bloques de color que te rodean y descender tantos metros como puedas en el interior de la tierra. **Al abrirte camino, algunos bloques se quedan sin sustento y caen: ¡tendrás que ser muy rápido y cuidadoso para evitar que te aplasten!**

Lo bueno es que, si cuatro bloques del mismo color entran en contacto como consecuencia de un derrumbamiento, se forma un megabloque que se destruye automáticamente, sin necesidad de taladrarlo. ¡De esta manera, es posible crear toda una reacción en cadena de bloques que caen y se destruyen solos!

Para ponerte las cosas más difíciles (¡y de paso obligarte a ir a toda caña!), tienes una reserva de oxígeno que se va agotando lentamente. Si sólo taladras en línea recta, es imposible que llegues muy lejos, ¡porque acabas asfixiado! **Es obligatorio desviarse para alcanzar las cápsulas de oxígeno que hay desperdigadas por los niveles.** ¡Pero cuidado! A menudo están rodeadas de bloques X, que consumen un 20% de tus reservas si los taladras. Tendrás que crear derrumbamientos controlados para despejar el camino hasta ellas.

Mr. Driller es todo lo adictivo que se puede esperar de un juego de puzzles bien hecho. Exige destreza y velocidad, y es muy fácil viciarse hasta extremos compulsivos. Por desgracia, **sus modos de juego extra son muy limitados *(Survival* y *Time Attack)*, y se echa en falta un modo de dos jugadores,** como el que tiene nuestro adorado *Puzzle Bobble*. Bueno, siempre se puede intentar batir las marcas de otros jugadores en la tabla de récords..., ¡pero no es lo mismo!

PC | **PS** | N64 | DC | E

Mr.Driller
Puzzle para principiantes.

7.990 pts. | Namco/Sony | 1 jugador

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 6 | Sonido 7 | Jugabilidad 7

☺ Supersencillo de jugar, pero con una extraña cualidad hipnótica.

☹ Un solo jugador. Aparte de los bloques X, no hay otros bloques especiales.

¡Divertido y adictivo! Pero jugar en solitario nunca es tan divertido como en compañía. 7

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

INFO
Los juegos de Namco

La compañía japonesa Namco crea juegos para máquinas recreativas, que luego adapta a consola doméstica. Éste es el caso de *Mr. Driller,* que originalmente funcionaba en una System 10. En Japón ya ha salido la segunda parte, y presumiblemente, también será adaptada a Playstation, aunque si llega o no a España dependerá de los resultados de venta de esta primera parte. Otros juegos arcade de Namco adaptados a consola han sido *Soul Calibur* y Tekken *Tag Tournament.* También han hecho juegos exclusivos para consola, como *Star Ixiom* o *Dragon Valor* (SCREENFUN 10/00 y 15/00, respectivamente).

TACHYON THE FRINGE

A Jake Logan lo han exiliado a 'The Fringe' injustamente. No es un lugar tranquilo, eso seguro, ¡pero al menos no faltan las ofertas de empleo!



A diferencia de *Starlancer* (nº 13/00 de SCREENFUN), en *Tachyon: The Fringe* vas por libre, aunque puedes contratar los servicios de un piloto auxiliar para las misiones difíciles. **Escoges los trabajos que vas a aceptar, y con el dinero ganado te compras nuevas naves y armamento para equiparlas.** Los éxitos te abren nuevas regiones del espacio para explorar, ¡y es un universo enorme el que hay ahí fuera!

Tal y como van los simuladores de combate espacial en PC últimamente, hay que reconocer que éste no es de los más bonitos. No es que esté mal, en absoluto, pero tampoco te deja boquiabierto. Los diseños de las naves, algunas de tamaño titánico, son bastante majos. **Hay dos bandos claramente diferenciados, y cada uno tiene sus propias naves y armas.** Según las decisiones que tomes durante la historia, tomarás partido por uno u otro.

Hablando de la historia, es una pena que las voces estén en inglés sin subtítulos, porque mola mucho escuchar los agudos comentarios del protagonista. ¡Es un tipo muy peculiar!

La música cumple su papel, pero los láser podrían tener un sonido un poco más contundente. Las explosiones y el ruido de los motores son más satisfactorias en este sentido.

El sistema de vuelo es sencillo y entretenido, con algunos ingeniosos trucos de pilotaje que vale la pena aprender, en especial de cara al divertido multijugador (que tiene dos modalidades: Deathmatch y Base Wars). ¡Conviértete en un as del espacio!

La pantalla te muestra los objetivos de la misión pendientes de cumplir y las naves que acabas de detectar.

Con una enorme fragata de fondo, persigues a una nave enemiga.

Las bases espaciales son gigantescas estructuras, ¡impresionan!

Los escudos del objetivo le protegen del láser... ¡por poco tiempo!

¡Menudo caradura está hecho Jake! La voz se la pone Bruce Campbell.

En la pantalla de selección de misión eliges el trabajo que más te interesa... ¡Los más peligrosos se pagan mejor!

La nave con la que empiezas es una maravilla, ¡pero después de ser exiliado, te la cambian por un trasto!

PC | PS | N64 | DC | I

Tachyon: The Fringe
Combate espacial para avanzados.

6.990 pts.	Novalogic	16 jug. (red)

Mín.: Pentium 200 MHz, 32 RAM, 500 MB HD. *Rec.:* Pentium 300, 64 MB RAM.

Gráficos 7 **Sonido** 7 **Jugabilidad** 8

Mundo enorme para descubrir. Misiones variadas. Buen sistema de vuelo.

En inglés de cabo a rabo. Objetivos de la misión algo vagos en ocasiones.

Una apasionante aventura espacial, aunque en el apartado técnico no llega a asombrar. 8

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

Sega Sports Virtua Athlete 2K

En pleno auge olímpico, Sega no podía dejar pasar la oportunidad de mostrar su versión del atletismo. ¡Entrena tus pulgares, dream-maniaco!

Uy, qué carita de rosa, cual quiera diría que lo que llevas no pesa.

Jugando al Virtua, ¿nos pondremos como este chavalote?

¡Que me aburro! La prueba de 1.500 es poco retadora.



El modelado de los atletas y los gráficos de fondo ofrecen detalles muy bien hechos. Sin embargo, las animaciones no alcanzan la calidad que se le pide a la Dreamcast.

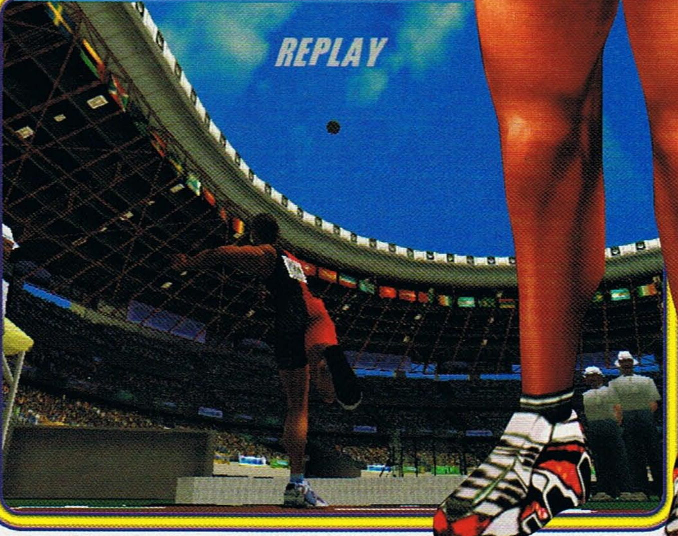
Ambiente de competición en Sega: Después de *Virtua Striker* y *Virtua Tennis*, les ha llegado el turno a los atletas cibernéticos. Como primer representante de la serie *Virtua*, el *Virtua Athlete 2K* no tiene ningún equivalente en la sala de recreativos, sino que se desarrolló únicamente para la Dreamcast.

Deberás sacar el máximo partido de tu gamepad en siete disciplinas. Una competición multijugador se parece a una prueba de resistencia de los accesorios de la Dreamcast: ya sea el salto de longitud, el lanzamiento de jabalina, la carrera de vallas o los 100 metros lisos, serán frecuentes pulsar los botones a lo salvaje. Sólo con el salto de altura y el lanzamiento de peso se mide la capacidad de reacción del jugador. Habría sido mejor que los diseñadores se hubieran ahorrado la prueba de 1.500 metros lisos, cuya jugabilidad es casi nula.

A pesar de que la búsqueda de un récord sea divertida, la falta de disciplina baja notablemente la nota. Tampoco sirven de nada los distintos grados de dificultad. Los gráficos del estadio son impresionantes; sin embargo, la calidad de la animación de los personajes se queda coja. Así que, al final, resulta un juego con muy pocas opciones. ¡Mejor, enciende la tele!

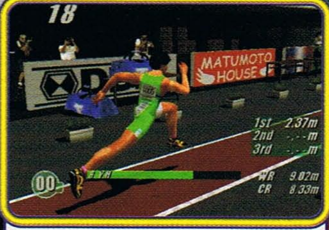

¡Menudo culito! El diseño de los deportistas está muy logrado.


Si no saltas antes de tiempo, darás un saltito de pitiminí digno de risión.



Las escenas de repetición dan mucha calidad al juego, pero no compensan una jugabilidad que se resiente.


Sólo compites en siete disciplinas, por lo que el juego enseguida cansa.


Cuando la barra está verde del todo, se ha alcanzado la velocidad máxima.


La carrera de 100 metros obstáculos es de las que más pericia exigen.


PC | PS | N64 | **DC** | I

Virtua Athlete 2K

Deporte para principiantes y avanzados.

8.490 pts. | Sega Sports | 1-4 jug.

- VM, VGA-Box, vibración.

Gráficos 8 | Sonido 6 | Jugabilidad 6

Gráficos del estadio impresionantes, editor de personajes, juego online.

Sólo siete disciplinas, no hay bonus de verdad, animaciones flojas.

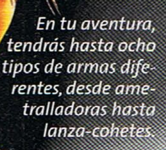
¡Limitado! Increíblemente simple, que no es lo mismo que simplemente increíble. 6

Texto: Elena Castellanos

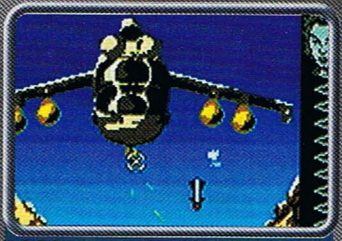
Perfect Dark™


Recorriendo las diferentes habitaciones, te encontrarás sorpresitas de todo tipo.

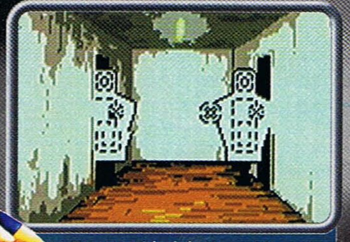
Joanna es rápida, inteligente, eficaz y muy aventurera. A su lado, ¡James Bond parece un aficionado!


En tu aventura, tendrás hasta ocho tipos de armas diferentes, desde ametralladoras hasta lanza-cohetes.


A veces te atacan varios a la vez. ¡Ellos son más, pero tú eres más rápida!

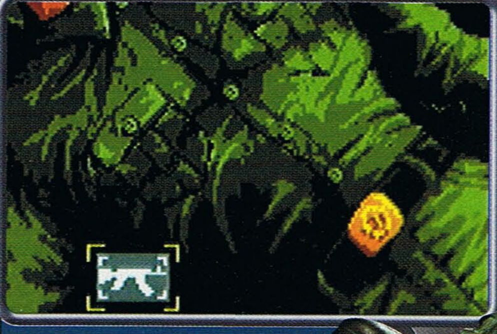

¡S.O.S: ataque aéreo! Si no era bastante con enemigos por tierra...


En el modo francotirador, deberás recargar tu arma cada vez que la uses.


Tu capacidad de tiro está a prueba. ¡No falles más de 5 blancos!


Para acabar con los agentes enemigos, dirígete a ellos sin que te vean.


No olvides recargar tu arma todo el tiempo.


Cuando mates a un soldado, no te olvides de registrarle: ¡trae regalitos!


Aunque no lo creas, lo mejor de Joanna no son sus ojos, sino sus increíbles dotes como agente.

Perfecto es la palabra exacta para definir el nuevo juego de *Perfect Dark* para Game Boy Color.

La más pequeña de las consolas lleva una racha alucinante acogiendo versiones de los mejores juegos y dotándolas de una altísima jugabilidad. Joanna presenta en pequeño una resolución muy destacable, y va recorriendo una aventura similar a su homónima en la N64. Primero deberá pasar una fase de entrenamiento, y si consigue *graduarse*, ¡directa a la aventura! Éstas son tus posibilidades: puedes correr, camuflarte cuando pases por delante de un guardia, registrar los cuerpos, conducir vehículos o hacer de francotirador. Y eso no es nada: tienes hasta ocho tipos de armas, botiquines, cargadores y objetos que deberás encontrar para acabar tu misión, como tarjetas-llave, ordenadores portátiles o explosivos.

Para completar el estupendo modo en solitario, encontrarás uno de los modos multijugador a través del cable link más completos que haya visto nunca la GBC, ¡con ocho posibilidades diferentes! Se incluye una contrarreloj, en la que debes conseguir el mayor número de bajas en el tiempo asignado; el archiconocido Capture the Flag, donde tienes que ser el primero en localizar una bandera oculta en algún lugar del mapa. Pero si quieres algo más original, tienes el modo *Death Ball:* ¡a meter más goles que nadie!

Por último, Nintendo completa su aventura incluyendo la función Rumble en el cartucho. ¡Tiembla de emoción!

PC | PS | N64 | GBC | E

Perfect Dark

Aventura de acción para avanzados y expertos.

6.490 pts.	Nintendo	1-2 jug.

• Cable link, vibración.

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
9	9	9

☺ Muchas armas, misiones muy completas, protagonista con muchas posibilidades.

☹ Sólo te decepcionará si lo comparas con la maravilla original.

Uno de los mejores juegos de N64 es ahora uno de los mejores juegos de GBC. 9

Texto: Elena Castellanos

JEREMY MCGRATH SUPER CROSS 2000



¿Estás harto de ir andando a todas partes? Entonces, relájate, descuelga el teléfono y enciende la Dreamcast. ¡No te olvides el casco!

¡A tu imagen y semejanza! Crea tu propio piloto: escoge el dorsal, elige el color del traje, el diseño de la moto y ¡a rodar!

Demasiada parafernalia para el menú: el juego no da tanto de sí.

Cuidado al hacer caballitos; podrías caerte... ¡y hasta te daríamos la enhorabuena!

No te preocupes con las curvas, porque no te caerás ¡ni aunque lo intentes!

¿Qué es lo tuyo, potencia o habilidad? Elige entre 125 o 250 cc.

El modo multijugador es bastante vulgar: apenas tiene aliciente.

¡Sin manos! Esto parece más bien una demostración del Cascanueces.

Dentro del estilo libre, tienes circuitos con diferentes obstáculos.

Jeremy McGrath ha sido 7 veces campeón del mundo. Mucho nos tememos que, como no sea en tu consola, no conseguirás batirle; pero todo es intentarlo...

Todo el que ha tenido una moto sabe lo que se siente yendo a toda velocidad: las dos ruedas son, más que una pasión, ¡una forma de vida!

Esa plena sensación de libertad se multiplica cuando se trata del supercross, y a quemar rueda se le une superar los más increíbles obstáculos. Acclaim ya inició su saga de supercross en el año 98. Ha llovido mucho desde entonces (dos años en el sector de los videojuegos es mucho tiempo). Por eso, a un juego de estas características para Dreamcast en el año 2000 se le exige mucho más.

En primer lugar, ***Jeremy McGrath Super Cross 2000* tiene unos gráficos bastante vulgares para la Dreamcast.** Incluye los típicos modos: single race, tournament, time trial y, además, un editor de circuitos. Pero al final resulta un juego que no destaca. En otras palabras, ¡se limita a pasar la papeleta! El multijugador es el clásico modo para dos jugadores, y las carreras en solitario tienen una aceptable sensación de velocidad, pero es más difícil caerse de la moto que hacer ballet con botas militares. No es que no lo vayas a pasar bien: correrás, brincarás y hasta harás algún derrape, pero podían haberse esmerado un poquito más ¡ya estamos en el 2000!: nueva consola, nuevo año, nuevo milenio... ¿Qué tal nuevos retos? ¿Y unos truquitos especiales? Vamos, algo especial que poder comentar...

PC | PS | N64 | DC | E

Jeremy Super Cross 2000
Juego de supercross para todos.

8.490 pts.	Acclaim	1-4 jug.

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
6	6	5

☺ Buena sensación de velocidad.

☹ A estas alturas se pide un multijugador más currado; pocas innovaciones.

Acertada sensación de velocidad, pero lo que es nuevo, no ofrece nada. **6**

Texto: Elena Castellanos

INCREDIBLE CRISIS



La vida es dura pero muy, muy divertida.



¿Un osito de peluche no sirve en teoría para que los niños no se asusten?

¡Mamá cumple 80 años! Hoy es el cumple de la abuela y nadie quiere faltar; pero llegar al final del día va a convertirse en una auténtica odisea.

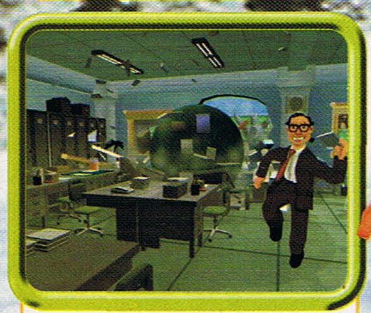


Dame las pelas, Caperucita. ¡Madre mía, cómo ha cambiado el cuento!



Taneo vive en crisis permanente ¡pero es feliz!

¡Ah, un bicho! Hijo, no es para tanto. Si, si, mama, pero mejor ven tú a echarle.



Taneo convierte los problemas diarios en una enorme bola que le persigue.



Ir a la compra en una tabla de snowboard es mucho más emocionante.



Cumpleaños feliz, cumpleaños feliz... La recompensa, si superas todas las pruebas, será llegar al cumple de la abuela. ¿Era esto lo que esperabas?

Nuestros protas no quieren tener una vida normal, así que, con un poco de imaginación, convierten su rutina diaria en una aventura de ciencia ficción. Cada miembro de la familia tendrá que pasar una serie de pruebas particulares para llegar al final del día. ¿La recompensa? Celebrar en paz el cumple de la abuela. Por ejemplo, Taneo llega al curro; sale una tía tras él y ¡a bailar! Uno podría pensar que es divertido ir a la oficina a echar unos bailecillos, ¡pero no!, porque si no lo hace bien, el estrés se traducirá en un *Game Over.* También tendrá que huir de una roca, enfrentarse a extraterrestres o tomar el control de un helicóptero. Etsuko deberá escapar de unos gangsters, Tsuyoshi se encontrará en un mundo de fantasía convertido en una miniatura y... ¡mejor averígualo tú mismo! Una vez superados los 25 minijuegos que forman *Incredible Crisis,* podrás escogerlos por separado (en una especie de videoteca dentro del juego) para batir las marcas conseguidas en cada uno. **El resultado es un juego ameno, variado y con una estética muy inocente pero a la vez sarcástica,** donde se demuestra que la rutina es una cuestión personal: si quieres convertir tu vida en una aventura, ¡sólo necesitas imaginación!



Texto: Elena Castellanos



PERSONAJES



ETSUKO
Edad: 40 años. Etsuko busca las emociones que no tiene en su matrimonio.



RIRIKA
Edad: 17 años. Es fruto del anterior matrimonio de Etsuko. Quiere huir de la realidad.



HATSU
La abuela cumple años, y soplar las velitas con ella es la recompensa a un día tan duro.



TANEO
Edad: 47 años. Sintió el estrés por primera vez en la escuela. Desde entonces lo necesita.



TSUYOSHI
Edad: 9 años. Con su corta edad, ya deberá enfrentarse a duras pruebas.



PESU
Dicen que los perros tienen el carácter de sus dueños, así que Peso entrará en crisis.

KISS Psycho Circus: The Nightmare Child

Creado por un equipo de programadores que desertaron del 'Daikatana', el juego de los Kiss tiene bien claro lo que busca: ¡matar!

Un tiro de escopeta suele bastar contra los enemigos menores...

... ¡aunque unos buenos zarpazos del Beast King también hacen el trabajo!

Un chorro de fuego te corta el paso, ¿cómo resolver este problema...?

¡Justo en la habitación de al lado está el interruptor que lo apaga!

Los generadores de monstruos los escupen a velocidades variables... ¡Y a veces muy rápido! Conseguir destruirlos es una de tus prioridades si quieres tener un respiro.



Una barra de energía muestra cuánta salud le queda a este ballbuster.



Puedes oír a los Kiss activando jukeboxes. ¡Mejor eso que nada!



Una granada Jack in the box. Por cierto... ¡apártate antes de que explote!

INFO

El Cómic de los Kiss

El cómic en el que se inspira este videojuego comenzó a publicarse en junio del 97 en Estados Unidos, y Planeta DeAgostini se ha encargado de traducirlo, para regocijo de todos los miembros españoles de la Kiss Army. Su creación se debe a Todd McFarlane, que por entonces acababa de hacerse famoso tras dibujar la serie de Spiderman. En principio, iba a ser una historia dividida en cuatro números, pero el gran éxito cosechado motivó que se prolongara un poco más: ya llevan más de treinta números publicados, y todavía no se sabe cuándo finalizará.

Los habitantes del *Psycho Circus* viajan en él como castigo por sus crímenes del pasado. El argumento base se podría resumir en: "Los Kiss salvan al mundo del Mal", pero las historias son muy imaginativas y originales.

Kiss: Psycho Circus presume de tener más enemigos en pantalla que ningún otro shooter del mercado... ¡y es verdad! Hordas inacabables de monstruos te salen al paso, para que los destroces a placer. Los niveles están bien diseñados, y recuerdan a los de *Doom*. A diferencia del memorable *Half Life*, aquí la historia es lo de menos. El único reclamo de *Kiss: Psycho Circus* es matar y matar. **La inteligencia artificial de los monstruos brilla por su ausencia, así que olvídate de las tácticas astutas**: ¡simplemente dispara y acaba con ellos! Hay tareas sencillas, como tirar de una palanca, romper una barrera o encontrar el camino hasta una llave, pero nada que te deje atascado ni ¡gracias al cielo! odiosos puzzles de salto. ¡Que tome nota *Daikatana!*

Curiosamente, la abundancia de enemigos que tanto mola es también motivo de queja. A menudo aparecen de la nada en una zona ya explorada, y a veces lo hacen a tu espalda, en plan traicionero. Como se regeneran tan fácilmente, pararse a matarlos no reporta especiales recompensas, con lo que a menudo optas por pasar de largo a la carrera. **En los cuatro mundos se repiten los mismos monstruos: es muy repetitivo.**

El diseño de armas se habría beneficiado con algo más de pegada (la escopeta es demasiado lenta, y el lanzacohetes, débil), y la faceta multijugador es flojita, como si la hubieran puesto por compromiso. Con todo, es un buen (aunque descerebrado) shooter.



PC | PS | N64 | DC | E

Kiss Psycho Circus

Shooter gótico para principiantes.

7.990 pts. | Third Law Interactive | 1-16 jug.

Mín.: Pentium 266, 64 MB RAM, Win 95/98, 350 MB HD, tarjeta aceleradora.

Gráficos 7 | Sonido 6 | Jugabilidad 6

☺ Cantidades ingentes de enemigos a la vez. Diseño de niveles. Look gótico.

☹ Simple y repetitivo. Armas mejorables. ¡Banda sonora sin música de Kiss!

¿Te gustan los shooters y no quieres complicarte la vida? Darás en el clavo con éste. 6

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

STARS 2001

EA SPORTS

Los jugadores no se parecen absolutamente en nada a sus modelos reales. La prueba es que jamás adivinarás quiénes son estos dos deportistas que aparecen aquí.

ScreenFun ¡Sorteo!

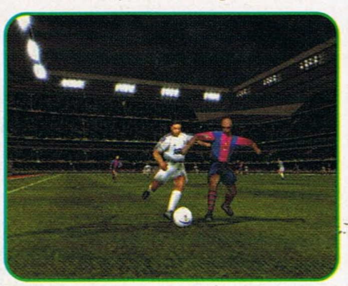
Si tu equipo favorito no lo está haciendo bien en este inicio de temporada, échate unas partidas con uno de los cinco *Stars 2001* que sorteamos y demuestra que lo puedes hacer mejor que ellos sin cobrar tantos millones. Escribe a: SCREENFUN, ref.: Stars 2001, apdo. de Correos 14.116, 28080 Madrid.

Tras la decepción que supuso la primera parte, el equipo de EA Sports ha tomado nota y lo intenta de nuevo con 'Stars 2001'. ¡Vuelve la Liga de las Estrellas!

Éste es el único juego que resuelve de manera acertada las faltas con barrera.



Los gráficos del juego están por encima de la media, pero sin exagerar.



Se supone que este estadio es el Nou Camp, pero se parece más al Bernabéu.

Realmente, éste es un juego extraño, ya que si quieres un arcade de fútbol, te puedes decantar por el *FIFA 2000* (a esperas de que salga el de la temporada en curso), y si lo que quieres es una simulación con toques de estrategia, pues puedes optar por *PC Fútbol*, con lo que ya tienes las dos opciones principales cubiertas.

Pero ya ves, va EA Sports va y se saca de la manga este juego, que pese a todo, incluye elementos sorprendentes y novedosos, como la mejora de jugadores con respecto a su rendimiento en la temporada. Esto es que, **al final de cada partido, te darán una cantidad de estrellas —de ahí el nombre del juego—, dependiendo de una serie de factores, como el marcador o la espectacularidad de los goles.** Entonces es cuando podrás gastarte tu premio en mejorar las características de tus jugadores o en comprarte al crack de turno en el mercado de fichajes.

El juego tiene un engine que cumple, pero sin llegar a ser una maravilla, aunque tampoco es que los renders de los jugadores le ayuden mucho, ya que todos los jugadores son iguales entre sí.

El apartado sonoro está cubierto por los típicos sonidos provenientes de la grada y por los ya habituales comentaristas de turno, aunque esta vez, al menos, lo hacen bastante bien.

Lo que sí ha mejorado, y mucho, es la presentación de los menús del juego, mucho más vistosa e intuitiva que la de su predecesor. Además, podrás disputar todas las competiciones europeas, cosa que no tenía el primer *Stars* y que es de agradecer.

Las carencias del juego se ven contrarrestadas por el aluvión de novedades que implementa. Resultado del partido: ¡EA Sports gana en el último minuto y de penalti!



PC | PS | N64 | DC | E

Primera División Stars 2001
Arcade futbolero para todos.

5.990 pts. | EA Sports | 1 jugador

Mín.: Pentium II 233, 32 MB RAM, tarjeta aceleradora. *Rec.:* Pentium II 350, 64 RAM. tarjeta aceleradora 16 MB.

Gráficos 8 | Sonido 8 | Jugabilidad 7

Licencia oficial de la LFP. Estadios casi reales. Actualizado a esta temporada.

Los jugadores no se parecen. Arrastra las carencias de la anterior versión.

Como el Rayo: comienza fuerte y luego se desinfla, ¡pero consigue clasificarse para Europa! 7

Texto: Daniel Palomares

Ciertas dosis de agresividad vienen bien a la hora de disputar el balón.



¡Tarjeta amarilla! ¿Es que aún no te has enterado? Y luego protestarás...

El juego mantiene la espectacularidad del FIFA a la hora de hacer filigranas.

X-MEN Mutant Academy

¿Mueves objetos con la mente? ¿Te salen garras de hierro cuando te pones nervioso? ¿Puedes tomar la forma que quieras? En ese caso, ¡bienvenido a la academia de mutantes X-Men!



Cíclope tiene una de esas "miradas que matan"... ¡pero de verdad!

Piro vacila a Lobezno: a ver, ¿quién se queda con el castillito de ahí detrás?

Además de los nueve personajes iniciales, hay dos ocultos. ¿Imaginas cuáles?

El profesor Xavier puede leer las mentes. ¿Leerá la tuya mientras juegas?

Dientes de Sable contra Dientes de Sable: ¿cuál de los dos es más brutito?

Al lado del fuego de Piro, la lava del volcán es una llamita de cerilla.

Ave César, ¡los que van a pelear te saludan! De izda. a dcha. y de arriba abajo: Lobezno, Gambito, Dientes de Sable, Piro, Magneto, Tormenta, Cíclope, Mística y Toad.

Magneto usa su ataque especial contra Toad en el monte Rushmore.

Cíclope, con su único ojo, pretende dejar fuera de juego a la bella Tormenta.

Los héroes nunca descansan. Tras muchos años en pie de guerra en los famosos cómics de Marvel, ahora los X-Men están en boca de todos gracias a una estupenda película de la Fox (ver págs. 82 y 83). Y, como suele ocurrir en estos casos, se aprovecha el tirón del film. Es el momento de sacar toda clase de merchandising (y esto incluye juegos) protagonizados por los héroes más carismáticos de la historia del cómic. El mes pasado fue Playstation; este mes, la GBC decide hacer un huequecito a Lobezno, Toad, Tormenta, Gambito, Cíclope, Mística, Dientes de Sable, Piro y Magneto. Si no conoces los poderes exactos de cada uno, te invitamos a empaparte con el cómic o a echar un vistazo a nuestra página de cine. La cuestión es que, con sus poderes especiales, se han colado en la GBC para liarse a puñetazo limpio, ayudados cada uno de su ataque especial. El resultado es un juego de lucha muy aceptable, en el que los mutantes malos se enfrentan a los X-Men. Además de un modo entrenamiento donde aprendes a manejar bien a cada personaje, tienes un modo historia, con tres niveles de dificultad; un modo supervivencia, donde te quedas con el poder de cada mutante que venzas; un modo batalla ¡para una peleíta rápida!, y **lo mejor: un modo versus para luchar contra un amigo a través del cable link. ¡Para emular la película! Elige, ¿vas con Xavier o con Magneto?** Tampoco pierdas de vista los escenarios: el puente de San Francisco, las pirámides de Egipto, la Torre Eiffel... A los mutantes ¡también les gusta viajar!

X-Men: Mutant Academy es el juego ideal para llevar siempre contigo después de ver la película. ¡Mútate!

PC | PS | N64 | GBC | I

X-Men: Mutant Academy

Lucha heroica para principiantes y avanzados.

5.990 pts.	Marvel/Activision	1-2 jug.

• Cable link

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
8	7	8

☺ Protagonistas heroicos, ataques especiales, escenarios famosos.

☹ Como juego de lucha para GBC, no ofrece nada que no hayamos visto ya.

Juego de lucha aceptable con unos personajes muy especiales... ¡en el momento justo! **8**

Texto: Elena Castellanos



En ala delta, podrás hacer un descenso por la ladera de la montaña a vista de pájaro. Los globos rojos te frenan y los azules te dan más velocidad.



La caída resulta impresionante en pantalla, ¡pero no da demasiado juego!



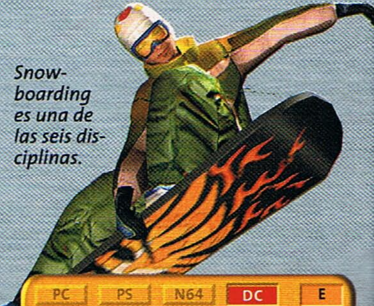
Supergráficos: un helicóptero que pasa por delante de ti remueve la nieve.



¡Empieza suave! Si das demasiado fuerte a los pedales, acabarás con tu energía.



Si haces buenos trucos, llenarás tu barra de energía y bajarás aún a más velocidad.



Snowboarding es una de las seis disciplinas.

¿Te chifla el ala delta y el snowboarding? Claro está, si no tienes montes cerca de casa o no ahorras como una hormiguita, no podrás practicar todos los deportes que *Sega Extreme Sports* te ofrece. Las emociones virtuales (que además son menos arriesgadas) de los deportes de riesgo llegan ahora a tu consola. Además de las mencionadas, tienes carreras de quad y de mountain bike, bungee jumping y parapente. Los seis deportes se pueden probar por separado en el modo práctica. En el resto de los modos, se mezclan las disciplinas: **así, podrás hacer snowboard bajando toda la colina, después volar en un ala delta y, finalmente, pasar por la línea de meta en una bici de montaña.** Con unos trucos espectaculares se pueden ganar extra boots. Los circuitos son alucinantes para los amantes de la alta montaña. Además de una curva de aprendizaje motivadora, los gráficos y la acertada mezcla de los deportes hacen de *Extreme Sports* un juego muy divertido. ¡Pasión por el riesgo!

PC	PS	N64	DC	E

Sega Extreme Sports
Deportes de riesgo para avanzados y expertos.

8.990 pts.	Sega Sports	1 jugador

- Tarjeta de memoria, vibración, TV 60 Hz.

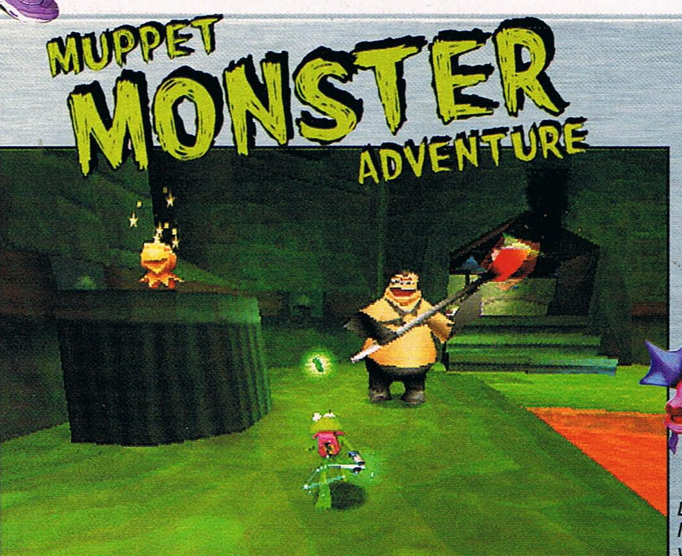
Gráficos 9 **Sonido** 8 **Jugabilidad** 7

☺ Gráficos impresionantes, música trip hop de *Ninja Tune, Acts y Coldcut.*

☹ Los gráficos a veces se bloquean, control algo complicado, no hay multijugador.

Lograda recopilación de deportes extremos para pisteros y amantes de las alturas.





Sé valiente, ranita: como en Spyro, lograrás a apartar a los rivales del camino con golpes o con guantes de rayos. Los genuinos Teleñecos ¿imitando a un dragón?



Horrible: las secuencias renderizadas están muy superadas en cuanto a calidad.



Sin la ayuda de las habilidades de otros teleñecos, Robin lo tiene difícil.



Travesuras entre amigos: Beeker vuelve a ofrecerse como voluntario. ¡Gamberrete!



La rana más dicharachera vivirá aventuras de auténtico reportero ¡de guerra!



Los Teleñecos vuelven a tomar vida en tu consola.

Después de su sencillo debut con un juego de carreras locas, los Teleñecos se lanzan esta vez a un jump&run en 3D: *Muppet Monster Adventure*. El juego goza de un diseño de niveles extraordinario y muchas posibilidades de acción distintas. Además, tiene un montón de zonas ocultas. Hasta los jugadores más versados tendrán que ir con cautela y seguir las indicaciones por los niveles tridimensionales si quieren descubrir todo lo que encierra el juego.

Pero este diseño de niveles tiene truco, y es que *Muppet Monster Adventure* se merece el premio al plagio del año: los parecidos a la segunda entrega de *Spyro the Dragon* son evidentes hasta para los más miopes. Sin embargo, los gráficos de las aventuras de estos muñecos ni siquiera se acercan a la primera parte de *Spyro*, a pesar de que éste último tenga ya dos años. **Puesto que pronto saldrá al mercado *Spyro: Year of the Dragon*, el plagio encima se queda anticuado.** A no ser, por supuesto, que seas un auténtico fan de los Teleñecos y que no te dejes asustar por los gráficos y secuencias renderizadas obsoletas.



PC	PS	N64	DC	E

Muppet Monster Adventure
Jump&run para principiantes

4.990 pts.	Magenta/Sony	1 Jugador

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 5 **Sonido** 4 **Jugabilidad** 4

☺ Mucho por descubrir, ideal para los más jóvenes, geniales habilidades especiales.

☹ Mera copia de *Spyro* sin ideas propias, gráficos horribles, mal sonido.

La variedad de niveles no saca a los Teleñecos de una nota mediocre: ¡copiotas! 5

Textos: Elena Castellanos

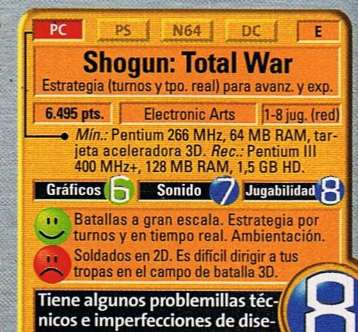
Shogun: Total War



Cientos de hombrecitos armados se lanzan a degüello, mientras que en el suelo se amontonan los cadáveres de los caídos. ¡Tremendo!

Mueves tus tropas sobre un tablero en 2D. Tienes que ocuparte de la diplomacia, la economía y la producción de ejércitos, con los que derrotar a los Daimyos rivales y unificar Japón. Los combates se producen en un escenario tridimensional. El concepto es parecido al de *Braveheart* (SCREENFUN 4/99), pero bien hecho.

La parte de batalla tridimensional tiene algunos problemas: la interfaz es complicada, y dirigir a tus tropas en el campo de batalla requiere práctica. Los soldados están hechos en 2D, pero no deja de asombrar la formidable cantidad de ellos que participan en la batalla. ¡Banzai!



Louvre, la maldición final



En el inventario, encontrarás, además de diversas herramientas, la típica visita guiada por el Louvre (presionando el dictáfono) tan habitual en estos juegos.

Después de *París 1313* o *Versalles*, ya estamos totalmente puestos en arquitectura y arte francés. Por lo demás, *Louvre, la maldición final* es una aventura gráfica cortada por el mismo patrón que todas: a recorrer pasillitos, buscar objetos, combinarlos, hacer las acciones que nos piden y ¡misión cumplida! Mientras, nos aprendemos el museo de memoria y hasta tenemos un mensajito de su servicio cultural para promocionar el edificio y echarse flores. ¡Qué bien se lo montan estos franceses! Ah, se nos olvidaba: tu misión es encontrar cuatro objetos antes de que caigan en manos de una malvada orden de templarios.



ATV Quad Races



Los quad mezclan la sensación de conducir una moto con la posibilidad de llegar hasta sitios inaccesibles para vehículos de dos ruedas.

Antes de que la bella Lara los pusiera de moda, los quads no eran muy populares. Estos vehículos tienen la posibilidad de infiltrarse por cualquier terreno, como los 4x4, pero con la manejabilidad de una moto. Sin embargo, y pese a sus posibilidades, apenas han entrado en el terreno de los videojuegos. *ATV Quad Racers* te permite pilotar quads por nieve, montaña y arena con una sensación de velocidad aceptable, aunque con unos gráficos regularcillos. Por lo demás, las típicas opciones de los juegos de carreras, pero con otro vehículo. La pregunta es: ¿dónde estará Lara?



Mortal Kombat Special Forces



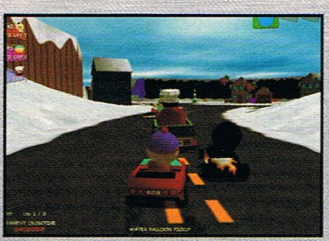
¿Tres rubitos contra un solo morenazo musculoso? ¡Qué injusto! ¡Esos tres pipiolos no tienen ninguna posibilidad de ganar!

Los escenarios son muy feos, con pocos detalles y horribles texturas. Los modelos de los personajes tienen un aspecto de bloque muy poco atractivo. En contrapartida, la idea de aprender nuevos combos con la experiencia está bien, y los golpes resultan contundentes.

En el juego se progresa encontrando objetos; a veces están tan bien escondidos que acabas dando vueltas por las laberínticas (y prácticamente vacías) habitaciones como un pato mareado. Los enemigos con armas te disparan a menudo desde fuera de la pantalla, antes de que puedas llegar a verlos. ¡Eso es trampa!



Textos: Elena Castellanos/Gabriel Pérez-Ayala


Stan intenta un complejo adelantamiento.

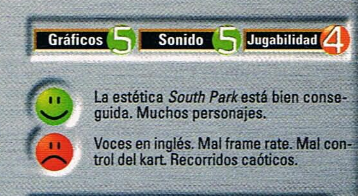
PC | PS | N64 | DC | E

South Park Rally

Carreras de karts para avanzados.

8.990 pts. | Acclaim | 1-4 jug.

South Park Rally era más bien malillo en Playstation, y en Dreamcast las cosas no han cambiado demasiado. En la carrera tienes que pasar por unos checkpoints, que están distribuidos de forma demencial por la carretera. La única manera de ganar una carrera es memorizar bien el recorrido, porque es facilísimo perderse. En el modo campeonato hay un concepto original, que consiste en perseguir un objetivo. La idea no era mala, pero en la práctica resulta ser un caos injugable. Los gráficos son como en la serie de *South Park:* pobremente animados. Lo que no se puede perdonar es que, siendo tan simples, aún tengan ocasionales problemas de frame rate y de clipping. Patético.


Gráficos 5 | Sonido 5 | Jugabilidad 4

La estética *South Park* está bien conseguida. Muchos personajes.

Voces en inglés. Mal frame rate. Mal control del kart. Recorridos caóticos.

Era malo en Playstation, y es malo en Dreamcast. ¡Otro juego *South Park* desaprovechado! **4**


George patea la entrepierna de Curtis.

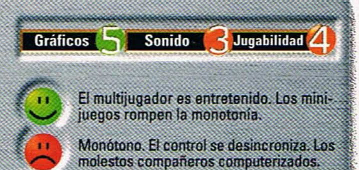

PC | PS | N64 | DC | E

Rampage Through Time

Beat'em up y minijuegos para principiantes.

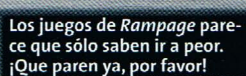
7.490 ptas. | Virgin | 1-3 jug.

¿Por qué motivo no te dejan jugar solo? ¿Por qué tienes que estar siempre acompañado por otros dos estúpidos monstruos controlados con inteligencia artificial? ¡Sólo son un estorbo molesto! El multiplayer con otros dos jugadores es divertido, pero el control a veces se desincroniza con la acción. Hay un montón de niveles, ambientados en distintos periodos históricos, pero todos se juegan de forma muy similar. Resultado: acabas aburrido de hacer siempre lo mismo, ¡que no era muy divertido, por cierto! Los minijuegos extra rompen un poco la monotonía, pero aun así... ¡no podemos recomendarte este juego!


Gráficos 5 | Sonido 3 | Jugabilidad 4

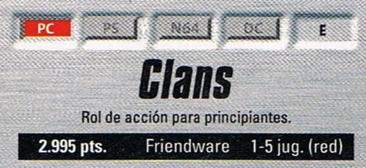
El multijugador es entretenido. Los minijuegos rompen la monotonía.

Monótono. El control se desincroniza. Los molestos compañeros computerizados.


Los juegos de *Rampage* parece que sólo saben ir a peor. ¡Que paren ya, por favor!


4


En movimiento es peor de lo que parece.

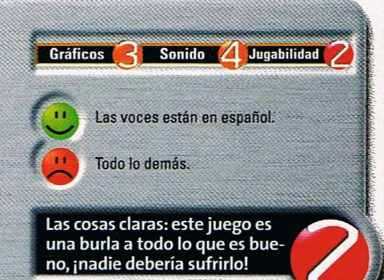

PC | PS | N64 | DC | E

Clans

Rol de acción para principiantes.

2.995 pts. | Friendware | 1-5 jug. (red)

No sabemos de qué negro agujero ha salido este juego, y la verdad es que hubiéramos preferido quemarlo y no manchar la revista con su fea presencia. Aun así, nos vemos en la obligación moral de advertir a los incautos que se lo pensaran comprar creyendo que es similar a *Diablo*. Es cierto que se le parece, pero más que un clon, habría que hablar de su hermano deforme y jorobado. No hay scroll entre pantallas, sino que saltas de una a otra. La zona de juego es reducidísima, y la interfaz devora cruelmente la pantalla. Todo es oscuro y las animaciones son de lo peor. Sigue nuestro consejo: ¡ahorra un poco y cómprate *Diablo 2*!


Gráficos 3 | Sonido 4 | Jugabilidad 2

Las voces están en español.

Todo lo demás.

Las cosas claras: este juego es una burla a todo lo que es bueno, ¡nadie debería sufrirlo! **2**


¡Velocidad que corta la respiración!

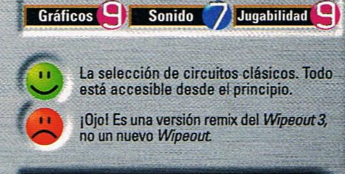

PC | PS | N64 | DC | E

Wipeout 3 Special Edition

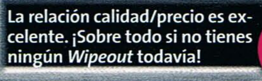
Velocidad futurista para avanzados.

4.490 ptas. | Sony | 1-4 jug.

Wipeout, ¡toda una leyenda de la velocidad en la Playstation! Esta reedición de la tercera parte viene cargada de sorpresas. Para empezar, todos los circuitos están abiertos desde el principio. ¡No te los tienes que ganar! Luego, en la liga clásica, encuentras una selección de los mejores circuitos del primer *Wipeout* y de *Wipeout 2097*. La diferencia es que corres usando el motor de juego de *Wipeout 3*: mejores gráficos, inteligencia artificial, turbovelocidad, armamento... Una auténtica delicia. Incluso hay algunos circuitos experimentales que no llegaron a usarse. Es un juego fenomenal. ¡Y no olvides que con dos consolas y un cable link pueden jugar cuatro jugadores!

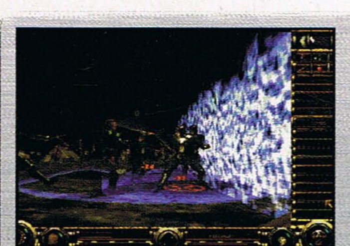

Gráficos 9 | Sonido 7 | Jugabilidad 9

La selección de circuitos clásicos. Todo está accesible desde el principio.


¡Ojo! Es una versión remix del *Wipeout 3*, no un nuevo *Wipeout*.


La relación calidad/precio es excelente. ¡Sobre todo si no tienes ningún *Wipeout* todavía!


9


Deberás aprender a usar conjuros mágicos.

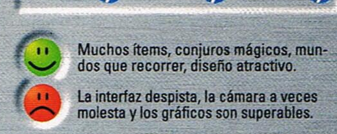
PC | PS | N64 | DC | E

Soul Bringer

Rol y acción para avanzados y expertos.

7.490 pts. | Infogrames | 1 jugador

En un mundo de fantasía, magia y fuerzas malignas, te abrirás paso por ciudades, imperios, desiertos, llanuras y laderas para mandar a los Revenants al pozo de las almas, de donde nunca debieron salir. Tendrás que aprender a usar conjuros mágicos, relacionarte con más de 60 personajes y hacerte con sortilegios que provienen de los cinco elementos principales: agua, fuego, espíritu, aire y tierra. *Soul Bringer* es un juego 3D a medio camino entre el rol y la acción. Tiene aspectos destacables, como las secuencias de combate y el desarrollo de la historia; pero el movimiento de cámara, la mediocridad de los gráficos y el sonido no le dejan alcanzar el nivel deseado.


Gráficos 7 | Sonido 7 | Jugabilidad 7

Muchos ítems, conjuros mágicos, mundos que recorrer, diseño atractivo.

La interfaz despista, la cámara a veces molesta y los gráficos son superables.

Un juego de rol con un planteamiento correcto, pero con algunos fallos de realización.


7


Naves y seres llegados de otro mundo.

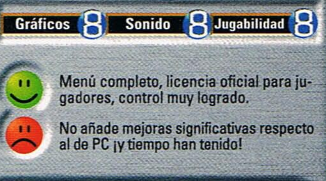

PC | PS | N64 | DC | E

Star Wars Episodio I

Carreras para principiantes y expertos.

9.490 pts. | Lucas Arts | 1-2 jug.

Las carreras de Pod Racers abrieron un hito en la historia de los efectos especiales: el pequeño Anakin Skywalker demostró que no sólo no importa el tamaño; ¡tampoco la edad! Y por supuesto, unas carreras así necesitaban un juego en el que lucirse. Primero fue N64, enseguida llegaron PC y Game Boy y, tratándose de la saga *Star Wars*, pertenece a todos, así que ahora es Dreamcast la encargada de hacer subir tus pulsaciones al máximo. *Star Wars Episodio I* tiene una jugabilidad muy alta y, en el apartado técnico, unos gráficos y presentación increíbles. La verdad es que sólo por la escena que reproduce, ya merece la pena; pero es que, además, ¡menudas carreras!


Gráficos 8 | Sonido 8 | Jugabilidad 8

Menú completo, licencia oficial para jugadores, control muy logrado.

No añade mejoras significativas respecto al de PC ¡y tiempo han tenido!

Las carreras de *La Amenaza Fantasma* llegan con mucho éxito a la Dreamcast.


8

Textos: Elena Castellanos/Gabriel Pérez-Ayala

Haz tu periódico

CAP. 3

Ya has dejado perfecta la portada. Ahora, hay que dar paso a la maquetación de los artículos. En la última parte del 'paso a paso' sabrás cómo se hacen las páginas para que se ajusten y sean muy llamativas.

1. Introducir cuadro de título

Puedes comenzar el contenido de tu periódico con un editorial (un artículo explicando la línea y contenido de tu periódico) y un sumario. El primer artículo *normal* comienza en la página 4. Pasa directamente a esta página para maquetar la página estándar. Deja vacías las dos páginas precedentes.

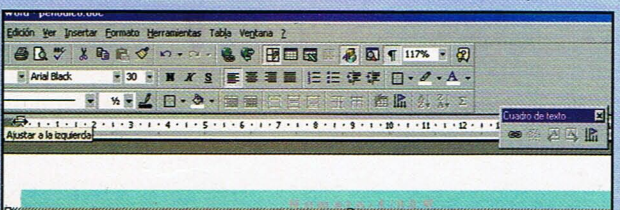
● Pon una marca de párrafo en la parte superior de la página pulsando return (para ver las marcas de párrafo pulsa en el botón **Mostrar u ocultar**). Haz clic en el botón 'Cuadro de texto' y crea una caja para el título.

● La caja de título debería comenzar directamente debajo del encabezado y tener más o menos el mismo ancho.

Selecciona la caja de texto con un clic y, como formato de texto, escoge Arial Black y un cuerpo de 30 puntos. Escribe el texto para el titular y tira del margen inferior del cuadro de texto hacia arriba o abajo, hasta que las líneas escritas se vean al completo.

● Ahora tienes que mirar que el texto esté bien ajustado con el margen izquierdo. Utiliza la regla de arriba, que aparece con **Ver – Regla.**

Cuando la caja de texto esté seleccionada, arrastra el regulador de la regla hacia la izquierda, hasta que, a la izquierda de la parte gris de la regla, aparezca el nº 1. Para ver el regulador correcto, mueve el cursor sobre los reguladores hasta que el puntero se convierta en una flecha doble horizontal.



Mete el titular del artículo en una caja de texto. Arrastra la caja hasta el ancho de la tira azul con el encabezado.
Para ajustar el texto a la izquierda, utiliza el icono en forma de flecha horizontal de la regla.

2. Colocar columnas

La página se divide en tres columnas. Para crear la primera, coloca el cursor antes de la marca de return y, después de hacer un clic en **Cuadro de texto,** abre una caja de 5 cm directamente debajo del titular.

El margen superior del cuadro de texto tiene que encontrarse aproximadamente 1 centímetro debajo del margen inferior de la página. Vuelve a corregir el ancho con la regla.

● Escoge Arial Narrow de 11 puntos como tipo de letra para tus artículos. Selecciona la fuente en la caja que está encima del símbolo de formatos.

● Copia la caja de texto y coloca dicha copia a la misma altura que la primera caja. El margen derecho ha de estar ajustado con el margen derecho de la caja del titular. Con otra copia, introducirás la caja de texto central.

● Elimina los márgenes negros alrededor de todas las cajas con un clic del botón derecho y la opción **Formato de cuadro de texto – Línea – Sin línea.**

Para que el texto fluya por las tres columnas, coloca una caja de texto de 5 cm de ancho y cópiala dos veces.
Elimina los márgenes negros de la caja seleccionándolos con el botón derecho del ratón y eligiendo Formato de cuadro de texto – Línea – Sin línea.

Maqueta páginas

¡LLENA TUS PÁGINAS DE CONTENIDO! EL PERIÓDICO PARECERÁ PROFESIONAL SI LAS DIVIDES EN COLUMNAS...

3. Introducir imagen

Además de las tres columnas, necesitas otras dos cajas para meter una breve entradilla y una imagen.

● Para eso, arrastra el margen superior de la caja de la izquierda y de la del centro hacia abajo, hasta que sólo ocupe la mitad inferior de la página.

● Con [Ctrl]+[V] (no te olvides del cursor delante de la marca de párrafo arriba a la izquierda), introduces la caja de la entradilla justo encima del margen de la izquierda. Tira del margen inferior de esta caja hacia arriba hasta que alcance una altura de unos 5 cm y formatea la caja de texto con la tipografía Arial Narrow a 16 puntos.

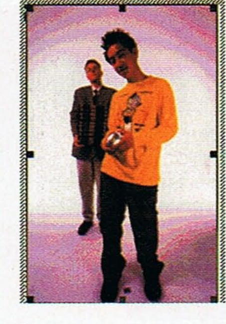
● Ahora tira del margen superior de la caja de texto hacia arriba, hasta que quede un espacio de aproximadamente 1 cm entre las cajas.

● Para introducir el marco de la imagen, se mete otra copia encima de la columna de en medio. Este cuadro debería ser algo más alto que la caja de la entradilla.

● Después de un clic con el botón derecho del ratón en la caja de la imagen, selecciona **Formato de cuadro de texto** en la pestaña **Cuadro de texto.** Haz clic en el botón **Convertir en marco** y en **Aceptar.**

● Ahora hay que eliminar el borde del marco. Haz clic sobre el con el botón derecho y selecciona **Bordes y sombreado – Bordes –Ninguno.**

● Con **Insertar – Imagen – Desde archivo** puedes pegar una imagen. Pon atención a que el formato se ajuste a las grandes proporciones del cuadro de texto.



4. Introducir texto

Teclea el texto (por ejemplo, una entrevista a un profesor), en la primera columna de texto. Si ya tienes el texto completo, cópialo y pégalo aquí. Para que el texto fluya automáticamente de una columna a otra, las cajas de texto han de estar unidas.

● Para ello, haz clic con el botón derecho en el cuadro de texto y luego en **Crear vínculo con cuadro de texto;** mueve el cursor hasta la columna del centro. El cursor se convierte en una especie de jarrón y, después de un clic en el ratón, una parte del texto se traslada a esa columna. Con otro clic en **Crear vínculo con cuadro de texto** en la tercera caja de texto, se va el resto del contenido a la tercera columna.

● Para no perder demasiado espacio por los cambios de línea, separa las palabras por sílabas con **Herramientas – Idioma – Guiones** y Word muestra, tras un clic en **Manual,** las posibilidades de partición para cada palabra larga.

● Ahora tienes que acortar o alargar los textos para que se ajusten correctamente en las cajas de texto.

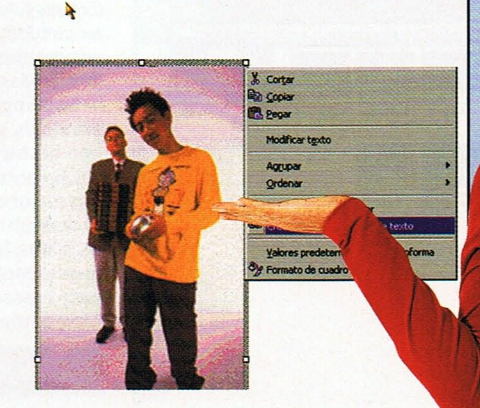
● Guarda la página acabada bajo su nombre propio y otra vez aparte como plantilla. En el futuro puedes volver a abrir esta plantilla, si la necesitas para hacer nuevas páginas con la misma maquetación.

● Copia nuevos textos en lugar de los antiguos. Escoge para ello **Edición – Pegado especial – Texto sin formato.** Así transcribes todo el texto y mantienes los atributos de texto de las cajas. ¡Que disfrutes haciendo tu periódico!

Numero 1/00

Sorpresas veraniegas

PUEDES UTILIZAR ESTA BASE PARA MUCHAS PÁGINAS...



Texto: Elisabeth Reisch · Fotos: Roman Job (2)



WINDOWS Millennium

El 14 de septiembre llegó Windows Millennium Edition a las tiendas. La nueva versión de Windows 98 hará el trabajo con el PC más fácil y entretenido. Aquí tienes las novedades más importantes.

Todos los años, Microsoft nos regala una nueva versión de su sistema operativo. El sucesor de Windows 98, la Millennium Edition, está disponible a partir del día 14 de septiembre en las estanterías de las tiendas.

Para evitar malentendidos: el Windows 2000 que ya existe en el mercado es una versión retocada del sistema operativo profesional Windows NT y no de Windows 98. Pero Windows Millennium Edition (o Windows Me) está dirigido al usuario medio. Por lo tanto, no se pueden esperar enormes diferencias con relación a la versión antigua. A continuación mencionamos las novedades más importantes.

Explorer

Después de instalar Windows Me, salta enseguida a la vista que, al hacer el arranque, se carga mucho más rápido el sistema operativo. El Explorador de Windows también ha cambiado un poco y se ha incluido una visión detallada, que muestra una pequeña vista previa de los de archivos en el caso de archivos de gráficos. **Los archivos zip son especialmente fáciles de usar, porque el nuevo sistema operativo los trata como carpetas normales.** Añadir o eliminar archivos se realiza, como en el caso de archivos normales, a través del Drag&Drop con el ratón.

El nuevo System File Protection (Sistema de protección de archivos) evita que los archivos importantes sean reemplazados por versiones más antiguas o por versiones de archivos no válidas.

Stand by y reposo

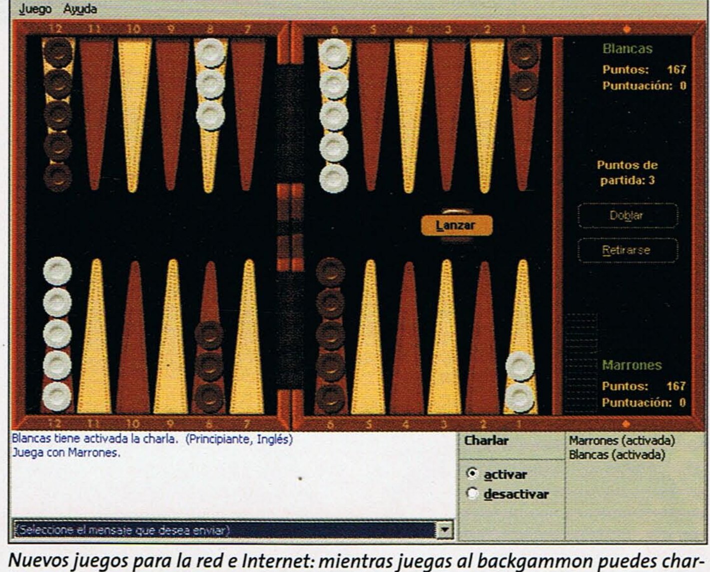
Al apagar el sistema también hay algo nuevo: **se puede elegir entre modo de reposo o stand by para ahorrar energía si no se va a usar el ordenador durante un rato.** Pero no todos los ordenadores soportan esta opción.

Si escoges el modo stand by, solamente apagas el disco duro y el monitor, y con un movimiento del ratón o pulsando una tecla se reactiva el ordenador mostrando el escritorio con todos los documentos que tenías abiertos al apagarlo. En el modo de reposo, se va un paso más allá. El ordenador guarda dentro del disco duro el estado en el que se encuentra; así, cuando vuelves a pulsar el botón de encendido, se vuelve a cargar el estado del escritorio que se ha guardado previamente en la memoria del disco duro.

Internet

En el ámbito de Internet y correo electrónico, Windows Me ofrece lo de siempre. Este sistema operativo contiene *Internet Explorer 5.5* y *Outlook Express 5*. Ambos programas también se pueden conseguir como downloads gratuitos para versiones de Windows más antiguas.

En comparación a las versiones de Windows 98, ambos programas se han hecho más cómodos de utilizar. Los *Favoritos* del *Internet Explorer* están mejor organizados, salvando páginas web completas con los gráficos incluidos. También el modo offline es mucho mejor, y muestra las páginas web buscadas sin tener que conectarse a Internet.

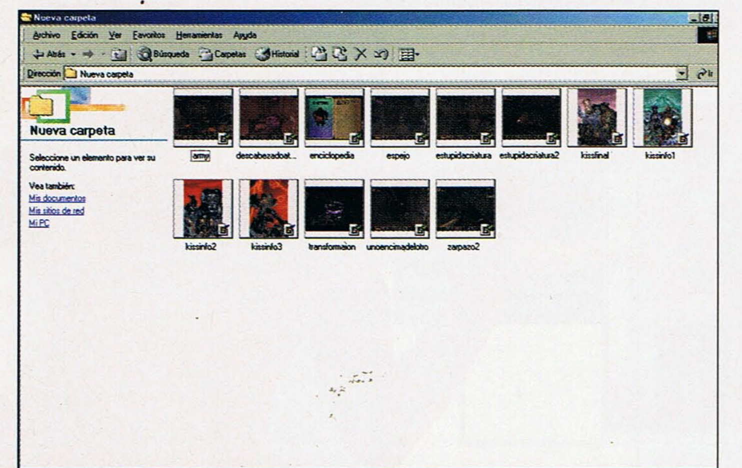


Nuevos juegos para la red e Internet: mientras juegas al backgammon puedes charlar con tu contrincante en una ventana de chat que se abre debajo.

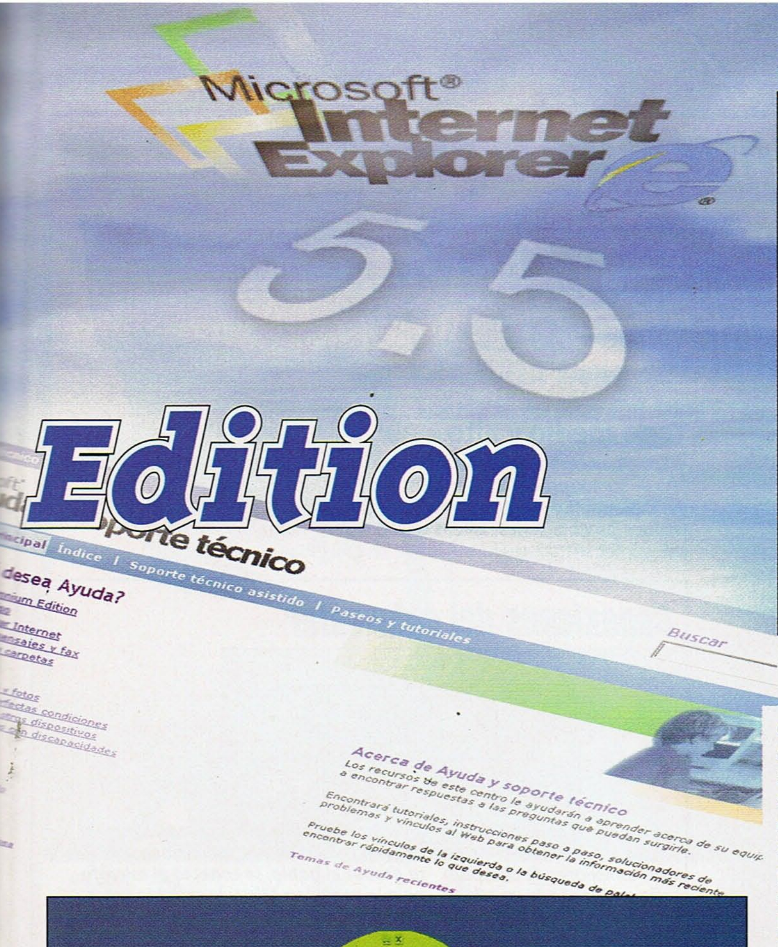
Nuevos juegos de red

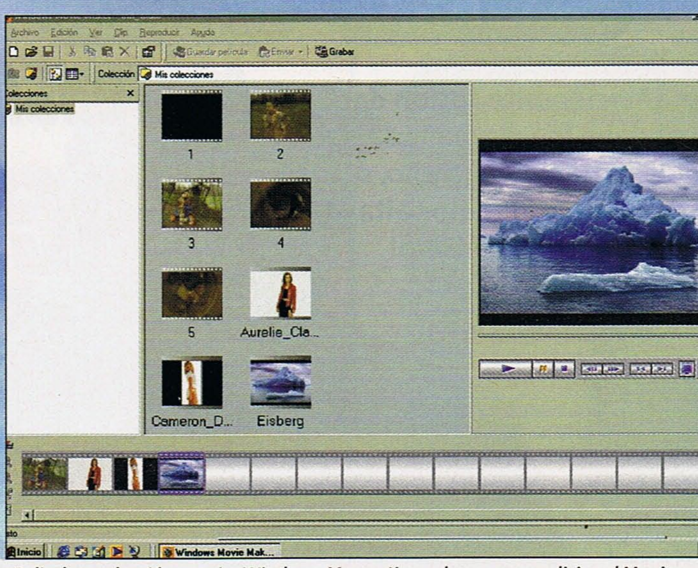
Además de los conocidos juegos de Windows, como el solitario o el buscaminas, Windows Me ofrece ahora cinco nuevos juegos más, que no son para un solo jugador, sino que se pueden disfrutar por red o a través de Internet. Si lo que esperas son aventuras de acción 3D, te llevarás un chasco: en realidad se trata de conversiones de los juegos de mesa Backgammon, Reversi y Damas, así como los juegos de cartas Corazones y Espadas.

Después de arrancar las versiones de Internet de los juegos, el programa busca automáticamente un jugador más en la red. Como función adicional, puedes comunicarte con tus contrincantes en la sala de chat correspondiente. Para ello se escoge entre una lista de posibles mensajes, que se traducen directamente al idioma correspondiente en el caso de gente que hable distintas lenguas.



Más claro que nunca: el Explorador de Windows dispone ahora de una visualización detallada, que en el caso de archivos de imágenes, las muestra en pequeño.





Pelis de producción propia: Windows Me contiene el programa adicional Movie Maker, *con el que puedes componer vídeos con material gráfico casero.*



Original máscara: con las distintas skins (revestimiento gráfico) puedes modificar la estética del Windows Media Player, *como con esta cabeza verde.*

Windows Media Player

El nuevo *Windows Media Player 7* es un elemento incluido en el paquete de Windows Me. Ofrece amplias funciones para reproducir, archivar y copiar archivos de música y vídeo. En el menú *CD audio* se pueden copiar CDs de música enteros en tu disco duro con un simple clic del ratón, de forma muy similar que en el caso del *Real Jukebox* de Real Media. Si se desea, el reproductor saca directamente de Internet el nombre de intérprete, el título del álbum y de la canción. Windows coloca los archivos de música como Windows Media Files (.wma) en un directorio personal. La calidad de las canciones guardadas se puede ajustar desde 64 Kbits/s hasta 160 Kbits/s, pero no se puede grabar en formato MP3.

Para reproducir música, dispones de un gran abanico de efectos gráficos y ecualizadores que se modifican conforme suena la música. El aspecto del *Windows Media Player* se puede cambiar a gusto de cada uno, y puedes elegir entre distintos diseños, como el de una cabeza o el de un corazón.

Movie Maker

Windows Me ofrece un sencillo programa para crear secuencias de vídeo con su *Movie Maker*. El objetivo principal del *Movie Maker* es que el usuario pueda componer sus propias películas con archivos de vídeo o de imagen importados que se hayan tomado anteriormente con una cámara de vídeo o una cámara de fotos digital. Puedes guardar las películas comprimidas como un archivo de Windows Media Vídeo (.wmv). Aquí es cuando entran en juego el nuevo soporte de cámaras y escáners del sistema operativo.

Pero si buscas funciones de enlazado de escenas, no te esfuerces, porque no encontrarás nada. El programa divide los vídeos importados en escenas individuales, que se tratan, se componen de nuevo y a las que puedes añadir un sonido.

Restauración del sistema

Todos conocemos el problema: después de instalar un nuevo driver o programa, Windows ya no vuelve a funcionar como antes. Windows Me ofrece la posibilidad de volver a un estado anterior de Windows para solucionar estos problemas. Esto ocurre gracias al nuevo método *Restauración del Sistema*. Al cargar un estado antiguo, no se pierden los datos —como los e-mails o cartas— que se hayan guardado después de la modificación. El programa muestra después en un calendario todos los estados de los que se dispone.

Red casera

La instalación de una red con varios ordenadores con Windows 98 exigía unos considerables conocimientos técnicos. Una red como ésta es necesaria para jugar en grupo en los juegos de red, o para utilizar los mismos archivos o herramientas desde distintos PCs.

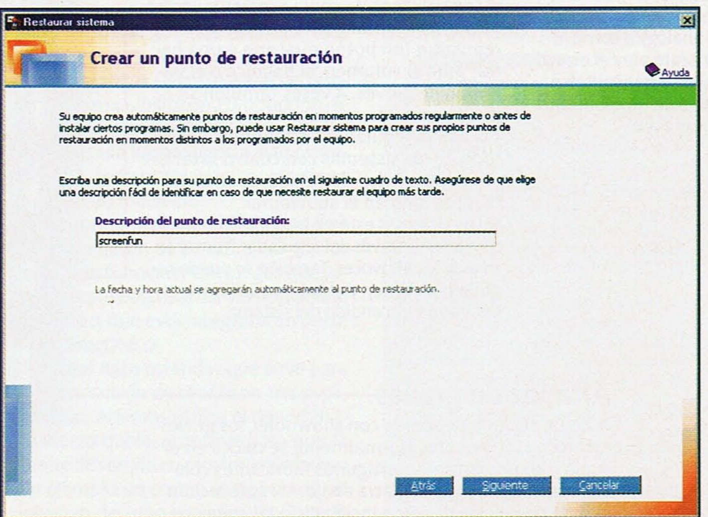
El nuevo *Asistente para la red doméstica* simplifica la instalación del software de red. Así, el asistente crea automáticamente diskettes de instalación para otros ordenadores. Además puedes compartir archivos o una impresora para que todos los ordenadores que estén conectados a esa red tengan acceso a ellos.

Con la función *Internet Sharing* de la que dispone, es posible que varios ordenadores puedan acceder a Internet desde una misma y única conexión a la red mundial.

¿Necesitas Windows Me?

Está claro: Windows Me ofrece una serie de novedades lógicas. Sobre todo la *Restauración del Sistema* y la instalación de red simplificada son los elementos más convincentes. Muchos otros programas, como el *Internet Explorer 5.5* o el *Windows Media Player 7.0* también se pueden bajar gratuitamente de la página web de Microsoft.

Si te bajas todos las actualizaciones gratuitas de Windows 98, tendrás un sistema Windows que no se diferenciará demasiado de la recién salida Millennium Edition. Sólo merece la pena que te hagas con Windows Millennium Edition si realmente necesitas las nuevas soluciones de seguridad y reinstalación. A vosotros, jugones, el Windows Me no os aportará casi nada nuevo, aparte de una instalación de red mucho más sencilla.



Primeros auxilios: después de un error de sistema, la opción Restauración del Sistema *ofrece la posibilidad de volver a un estado de Windows anterior.*


Texto: Marco Zierl.

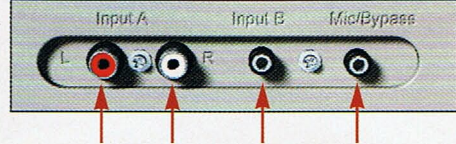
ASÍ FUNCIONA UN sistema de sonido

Una emocionante sesión de juego debe ir acompañada del sonido correcto; para ello, se necesitan unos buenos altavoces. ¡Compruébalo tú mismo!

Tono medio y alto

● Los altavoces para ordenador traducen las señales analógicas de la tarjeta de sonido en vibraciones acústicas. El altavoz de abajo, el más grande, es responsable de los tonos medios y más graves. El pequeño (color azul) traduce las vibraciones rápidas en tonos agudos. Si el sistema tiene un subwoofer, se hace responsables de los graves.

Conexiones del subwoofer

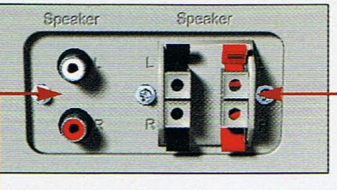


Audio Input A

La tarjeta de sonido se conecta al subwoofer en estas dos conexiones de cinc; para ello, se dispone de un cable con dos ramificaciones.

Input B y micrófono

En el conector Input B se puede conectar un walkman o un reproductor de CDs. Para grabar el habla, se conecta el micrófono a la conexion Mic, y la señal se transmite a la tarjeta de sonido.



Bornes

La mayoría de los subwoofers sólo ofrecen estos bornes para los altavoces satélite. A ellos se conecta el final del cable (alambre desnudo).

Clavijas hembra

Un subwoofer bien equipado ofrece clavijas hembra extra para los satélites. También se pueden conectar los boxes del aparato estéreo.

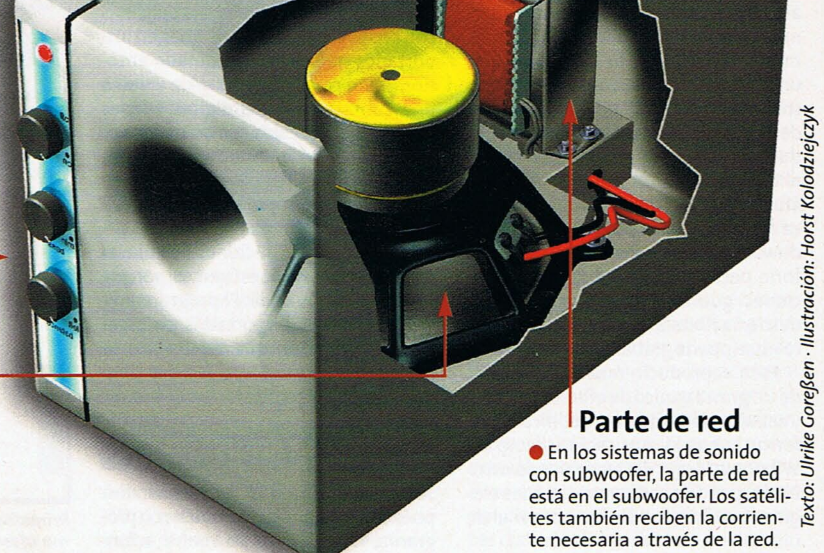
Cable de conexión

● Para evitar que te líes con tanto cable, a un sistema estéreo sólo le corresponde un subwoofer. Tanto la señal de analógica como la corriente para el otro altavoz se transmiten a través de un cable extra (verde claro).

Elementos de uso

● Los sistemas de sonido con subwoofer disponen normalmente de más de un regulador (un botón giratorio o una barra) para el volumen, el balance o el volumen de graves. A veces también se puede encender y apagar todo el sistema con el regulador de volumen. Sobre todo en los sistemas con cuatro satélites pequeños no hay reguladores en los altavoces, sino en el subwoofer.

● Los sistemas estéreo (dos altavoces) se controlan a través del regulador frontal en uno de los altavoces. También se puede regular el volumen y el balance, así como el apagado y encendido del sistema.



Altavoz de graves

● En un sistema de sonido con subwoofer, los graves están en el subwoofer. Normalmente se coloca en el suelo o en una estantería. Algunos fabricantes colocan el altavoz de graves hacia abajo. Así aprovechan la base como caja de resonancia adicional, para que estos suenen más fuertes.

Parte de red

● En los sistemas de sonido con subwoofer, la parte de red está en el subwoofer. Los satélites también reciben la corriente necesaria a través de la red.

Texto: Ulrike Goreßen · Ilustración: Horst Kolodziejczyk



¡Llegó el supersonido!

Las latas distorsionadas han pasado a la historia. Los DVDs, la música y los juegos necesitan buenos sistemas de audio. ¡El sonido es fundamental!

Si además de ver bien los nuevos mundos 3D quieres oírlos en toda su plenitud, necesitarás unos altavoces en buenas condiciones. La gama va desde el habitual par de bafles, pasando por el sistema 2.1, hasta el 4.1, que es el nombre de sistemas de sonido que se componen de dos o cuatro altavoces y un subwoofer.

¿Cuál es tu sonido?

Antes de plantarte corriendo en la tienda y comprarte cualquier altavoz, deberías plantearte qué tipo de sonido es el que buscas.

● **El tipo Windows:** si tu necesidad fundamental es la de ser avisado en Windows de cuándo cometes un error o de si tienes un e-mail, puedes comprarte unos altavoces baratitos.

● **El fan de la música o freak de juegos:** a ti te recomendamos un sistema bueno y de alta calidad, con dos altavoces o un sistema medio 2.1 y un buen subwoofer para unos bajos en toda regla. Para la calidad del sistema es determinante el rendimiento del mismo, que recibe el nombre de RMS (1) y se mide en watios. El valor PMPO (Peak Music Power Output) (2) es bastante más alto. Pero pon atención: el PMPO es solamente un valor extremo, que ningún sistema de sonido puede aguantar a la larga.

● **¿Te gustan los DVDs?** ¿Tienes un buen PC y te gusta ver DVDs? Entonces, deberías hacerte con un sistema 4.1 para obtener un sonido envolvente (Surround-Sound).

Los sonidos estándar

El sonido surround o sonido envolvente se diferencia del de dos canales habituales (estéreo) porque dispone de canales de efecto adicionales. Dolby Surround (3) es el proceso más antiguo, y ofrece un canal adicional (atrás). Con el Dolby ProLogic se incluyó otro canal (en medio) en los años 80. THX 4.0 (4) es una ampliación de ProLogic. Alzaba la calidad del sonido surround mediante efectos de estéreo. Además, el THX determinó las bases para la certificación de altavoces y amplificadores. El surround digital AC-3 (5) funciona con el sistema 5.1 y necesita tres altavoces frontales (dos surround y uno para los graves).

Las reglas mencionadas anteriormente, que se aplicaban a los sistemas surround de DVD, Hi-Fi y vídeo, no se pueden utilizar para los juegos de PC. Los juegos no son como la música: son más dinámicos y necesitan una producción de sonido más variable. En el caso de un vídeo de DVD, el transcurso del sonido es determinado, no varía. Pero con los juegos sucede todo lo contrario: en el caso de una simulación de carreras, por ejemplo, el sonido depende de la situación y se computa una y otra vez.

● **DirectSound 3D:** este estándar está ya integrado en Microsoft DirectX desde la versión 5.0. *DirectSound 3D* es la interfaz que posibilita una producción de sonido independiente del hardware. La ventaja: cada juego soporta este estándar. Y la desventaja: este sonido tiene una calidad mediocre.

● **Environmental Audio (EAX):** *EAX* es una ampliación de *DirectSound 3D*. Por eso puede funcionar con juegos que soportan este estándar. La versión actual es *EAX 3.0*, que está integrada en parte en el DirectX 8.0.

● **Aureal A3D:** estándar que sirve para la reproducción de sonido en tres coordenadas. Además utiliza el denominado efecto doble, que sirve para que la fuente de sonido en movimiento (como por ejemplo, un coche) se realice con un volumen de tono modificado. Cuando la fuente de sonido se mueve en dirección del oyente, la frecuencia es más alta. El *A3D* es más difícil de programar que el *EAX*, por ejemplo, y por ese motivo muchos de los juegos no lo incluyen.

● **Sensaura 3D Audio:** con la *Sensaura 3D Audio Technology* se ofrece una interfaz de programación para DirectSound 3D que se compone de muchos procesos. La ventaja de *Sensaura 3D*: este estándar se ha optimizado para varios sistemas (auriculares, sistemas de dos altavoces de cuatro altavoces). EAX es, por el momento, el estándar más extendido. Gracias a la inclusión del DirectX 8.0 en el paquete de Microsoft, la utilización es muy grande, al menos dentro del campo del PC clásico.



Casi todas las marcas están sacando un modelo de altavoces planos por su comodidad.

Términos

Aquí te aclaramos importantes términos de los sistemas de sonido.

(1) RMS

RMS es la abreviatura en inglés de la raíz cuadrada. RMS indica el rendimiento que ofrecen los altavoces (y subwoofer) en watios, a la larga y sin producir daños.

(2) PMPO

El PMPO (Peak Music Power Output) indica cuántos watios pueden soportar los altavoces como máximo.

(3) Dolby Surround

Este sistema de sonido existe desde 1990 (Bailando con lobos). Un tercer canal sirve para producir la dinámica de sonido.

(4) THX

THX es un estándar que desarrolló Tomlinson Holman (Lucas-Film, Star Wars). Las certificaciones THX siguen unas normas muy estrictas para altavoces y amplificadores, y son una señal de calidad. En los cines se suele anunciar el THX.

(5) AC-3

Dolby desarrolló el Audio Coding nº 3. Funciona conforme al sistema 5.1. Produce más tonos y más efectos. Los DVDs actuales soportan el estándar de memoria intensiva.

INFO

Así hemos hecho el test

● Utilizamos un Celeron 600 con 128 MB de memoria. Aparte de los componentes normales, no se instalaron otras tarjetas.

● Los altavoces se pusieron a prueba en un despacho y no en un laboratorio aislado del ruido, para poder comprobar su rendimiento en condiciones normales.

● Se dieron puntos por reguladores accesibles o por un mando a distancia.

● El volumen se probó con distintos CDs de música actuales y juegos (simulación de carreras, juegos espaciales) y los típicos sonidos de Windows.

● La valoración del sonido se realizó teniendo en cuenta distintos ajustes del volumen y de los graves. Éstos deberían sonar de forma amplia y fuerte, y no tendrían que distorsionarse en su ajuste máximo. Si los tonos graves o agudos se deformaban o chirriaban, restaban puntos.

Los ganadores

Genius March SW-4.1 Surround



Cuatro satélites y un subwoofer producen un buen sonido envolvente al jugar.

Genius ofrece un sistema que es casi tan bueno como el de Creative Labs, ¡y que cuesta la mitad!

Equipo: el sistema 4.1 con subwoofer y cuatro satélites está hecho con plástico, pero gracias a su buen acabado resulta muy bueno. El subwoofer es muy pesado y robusto; los cables para los satélites traseros son largos, miden cinco metros y sirven para habitaciones grandes.

Volumen: con el sistema 4.1 de Genius estarás equipado de maravilla para cualquier fiesta. También ofrece buen sonido para sesiones de juego. Los graves están equilibrados y, en general, suenan bien.

Sonido: incluso con el volumen al máximo y graves a tope, casi no distorsiona. El sonido es muy claro.

Resumen: gracias a su excelente relación calidad/precio, el sistema Genius se pone en cabeza y resulta el número uno de nuestro test.

ScreenFun Nº1 del Test

POWER SUB. VOL. MASTER VOL.

Todos los elementos de control están en el frontal del pesado subwoofer.



March SW-4.1 Surround
Sistema de sonido 4.1.
15.000 aprox. | Fabricante: Genius
www.genius-kye.com

Este sistema ofrece un sonido envolvente y limpio con fuertes graves por un excelente precio.



9

Los manejables

Interact iLook Green

Los altavoces iLook-Green gustan por su diseño moderno y estética iMac.

Los altavoces verdes de Interact adornan allí donde los pongas: ¡parecen del espacio exterior!

Equipo: el sistema de dos vías resulta pequeño y frágil, pero tiene un acabado estable. Las conexiones de la parte de atrás están bien señaladas, y sería difícil equivocarse al conectar los cables. Pero los cables son algo cortos, y los altavoces no pueden estar a una distancia mayor de 1,35 metros entre sí.

Volumen: el volumen es suficiente para la mayoría de los juegos y géneros musicales, y está muy bien para un sistema de dos vías. Sin embargo, los graves son algo flojos.

Sonido: en general es bastante bueno, aunque si se se sube el volumen al máximo, los graves distorsionan y el sonido sufre en su totalidad.

Resumen: si no dispones de suficiente espacio ni dinero y te gusta el verde, éstos son tus altavoces.



Todas las conexiones de la parte trasera del altavoz están muy bien señaladas.

iLook Green
Sistema de sonido 2.0.
7.495 aprox. | Fabricante: Interact
www.interact-europe.com

Estos altavoces verde ácido ofrecen un sonido aceptable a buen precio.



6

Los distorsionados

Logic 3 300w SoundStation



La estación sonora Logic 3 300w no pasa de una calidad de sonido mediocre.

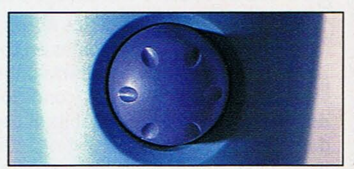
Los altavoces de color lila con subwoofer de Logic 3 tienen una forma irregular, ¡como su sonido!

Equipo: el sistema 2.1 es atractivo por su color y su forma redondeada, pero a la vez resulta algo hortera. El subwoofer tiene dos potenciómetros delante que, gracias a su tamaño, se pueden utilizar hasta con los ojos cerrados. El acabado del subwoofer y los satélites es bastante malo, pero la longitud de los cables es excelente.

Volumen: el volumen es aceptable, pero los graves distorsionan y, en general, no producen buen efecto. Si quieres escuchar música, te sentirás frustrado.

Sonido: el sonido no es lo suficientemente bueno. Al máximo volumen y con los graves a tope, el sonido se distorsiona. La reproducción de la voz casi no se entiende a un volumen alto.

Resumen: por el mismo precio hay sistemas mejores... y más bonitos.



El regulador del frontal del subwoofer es enorme, pero se ajusta mal.

300w SoundStation
Sistema de sonido 2.1.
14.995 aprox. | Fabricante: Logic 3
www.logic3.com

Sólo si te gusta el diseño inclinado y el sonido alto y distorsionado, te gustará el sistema.

4

Los estilizados

Logitech SoundMan X2



Buen sonido y estilo moderno: el SoundMan X2 deleita vista y oído.

El *SoundMan X2* tiene buena imagen y un sonido claro como el agua.

Equipo: el subwoofer es estable y se sujeta bien, pero los satélites se caen fácilmente (aunque con un poco de celo los mantendrás en su sitio). Como la parte de red está integrada, es más fácil manejarse con los cables. Como extra, hay un CD con archivos MP3 para comprobar el sonido en el momento.

Volumen: el volumen es bueno y los satélites extraen un sonido fuerte, pero los graves resultan a veces algo débiles. La impresión general con música y juegos es buena, de todas formas.

Sonido: el sonido es bueno a pesar de los relativamente pequeños satélites, y destaca por graves limpios y un sonido claro. Ya sea música, DVD o juegos, ¡siempre suena bien! A no ser que tengas unos oídos superdotados, no sentirás la distorsión ni al máximo volumen.

Resumen: buena imagen, buen sonido y uno de los mejores del test.



Todas las conexiones importantes y regulaciones están en el subwoofer.



SoundMan X2
Sistema de sonido 2.1.
19.995 aprox. | Fabricante: Logitech
www.logitech.com

Este sistema 2.1 es muy convincente: el buen sonido también puede llevar una bonita carcasa.



7



Buena pareja: los satélites te esperan con graves sonoros y buen sonido.

Los contundentes

TerraTec Speaker Master USB

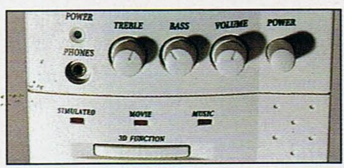
TerraTec tiene dos altavoces USB pequeños, pero muy buenos.

Equipo: ambos altavoces se conectan al PC a través del puerto USB, y se instalan de la forma más sencilla. No es posible hacer una conexión a través de la tarjeta de sonido. El diseño es clásico, y el acabado de primera clase. Lo único malo son los cables, demasiado cortos (1,40 m y 1,50 m), que no permiten una adecuada movilidad de los altavoces.

Volumen: los graves son potentes y contundentes en estos altavoces. El volumen hace honor a la palabra altavoz.

Sonido: el sonido es bueno; incluso en las peores condiciones apenas se aprecian distorsiones. Este sistema es perfecto para escuchar buena música a todo volumen.

Resumen: no resulta muy económico para ofrecer *únicamente* dos altavoces, pero es lo mejor para los locos del sonido.



El sistema convence por tener el mejor acabado y por su cómodo manejo.

Speaker Master USB



Sistema de sonido 2.0.

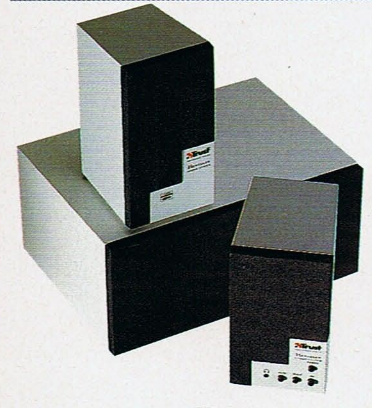
17.000 aprox.	Fabricante: TerraTec

www.terratec.net

Buena elección para los fans del buen sonido y de los graves potentes. Manejo sencillo.



8



Lleno de aristas y cómodo de manejar: el sistema de sonido Trust.

Los cómodos

Trust Hercules USB Sound System

El sistema 2.1 de Trust destaca por su increíble comodidad.

Equipo: en su discreta carcasa se esconden muchas sorpresas. El control es muy bueno y accesible, con un regulador que está en el lateral de los satélites. Los grandes potenciómetros se ajustan fácil y cómodamente. La conexión se realiza a través de una tarjeta de sonido o del puerto USB.

Volumen: el volumen de los satélites está bien y resulta suficiente tanto para jugar como para escuchar música. Los graves también son buenos y producen un sonido contundente.

Sonido: casi ninguna distorsión incluso al volumen máximo; esto demuestra la buena calidad de sonido del sistema de Trust.

Resumen: a un buen precio conseguirás un sistema con un limpio acabado, cómodo y sencillo, y además, con buen sonido.



Este sistema se puede conectar a través de puerto USB o de tarjeta de sonido.

Hercules USB Sound System



Sistema de sonido 2.1.

18.495 aprox.	Fabricante: Trust

www.trust.com

Alta comodidad de manejo y buen rendimiento sonoro hacen destacar a este sistema.



8



El sistema Boeder es estable, pero los graves no son tan buenos.

Los tímidos

db boeder Mastersound 300W

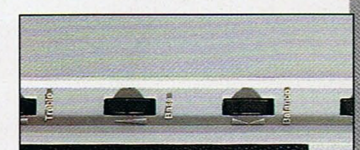
De db boeder no sólo nos llegan ratones o reproductores de MP3; también hay altavoces a buen precio.

Equipo: el sistema 2.1 contiene un subwoofer y dos satélites. Los cables son demasiado cortos (1,50 metros). La caja del subwoofer es de madera, mientras que los satélites están hechos de plástico. Este sistema es sencillo de manejar, porque hay dos potenciómetros colocados en los satélites y no en el subwoofer.

Volumen: el volumen es sólo medio; los demás altavoces del test han dado volúmenes bastante más altos. Los graves son algo suaves, y no logran convencer al usuario a la larga.

Sonido: el sonido es bueno y, a volumen máximo y graves al completo, la distorsión es mínima.

Resumen: el sistema db boeder no da un volumen muy alto, pero gana puntos en cuanto a calidad de sonido y comodidad.



En la parte de atrás del subwoofer hay reguladores para los ajustes básicos.

Mastersound 300W



Sistema de sonido 2.1.

15.395 aprox.	Fabricante: db boeder

www.boeder.com

En lugar de mucho volumen, este sistema ofrece buen sonido y comodidad de uso.



7



Con el sistema de sonido 4.1 se incluyen también dos trípodes.

Los potentes

Creative Labs Soundwork FPS 2000

Creative Labs resuena en nuestros oídos con su sistema 4.1.

Equipo: el sistema del subwoofer y cuatro satélites se puede conectar al PC a través de la salida digital (adaptador incluido). El subwoofer es muy contundente, y los robustos satélites pueden aguantar los golpes. Gracias al mando a distancia se puede manejar fácilmente. Sin embargo, los cables resultan algo cortos para un sistema 4.1.

Volumen: este sistema es definitivamente el más potente del test, y el volumen es muy alto a pesar del pequeño tamaño de los altavoces. El sonido de los graves también es bueno y contundente por el subwoofer.

Sonido: el sonido y la calidad son muy buenos, y con los graves y el volumen al máximo casi no se aprecia distorsión alguna.

Resumen: para fans del sonido, éste es un buen sistema con una óptima relación calidad/precio.



El FPS 2000 dispone de muchas posibilidades de conexión en el subwoofer.

Soundwork FPS 2000



Sistema de sonido 4.1.

30.000 aprox.	Fabricante: Creative Labs

www.europe.creative.com

Sistema de sonido logrado con los mejores valores: sonido claro y graves contundentes.

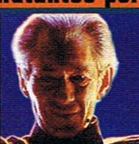
9

X-MEN

Hombres, mitos y mutantes: seres sobrenaturales atemorizan la Humanidad y a su propia especie. ¡Una increíble saga de cómic!

El mundo pendiente de un hilo: Charles Xavier quiere evitar una guerra entre hombres y mutantes telepáticamente.

Mutantes perversos:


Magneto
Desde la muerte de sus padres, Magneto (Ian McKellen) lucha contra la Humanidad.


Sapo
Este hombre rana (Ray Parks, *Star Wars*) tiene la lengua más larga y poderosa jamás vista.


Mística
La modelo Rebecca Romijin-Stamos tiene capacidad mutante: le gusta tomar otras formas.

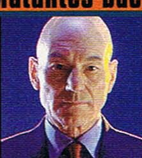

Dientes de sable
¡El tío más bruto del planeta! Detrás de esta máscara se oculta el profesional Tyler Mane.

¿De dónde salen los X-Men?

Son hombres superiores, hijos del átomo, el siguiente eslabón en la escala evolutiva. Cada uno de ellos crece con una mutación genética especial, que se muestra en todo su potencial durante la adolescencia. Su poder es su aliado y su desgracia, porque cuando el resto de humanos descubren su diferencia, les rechazan. Es el temor a lo diferente.

Ese rechazo provocará la ira de Magneto, que quiere iniciar una guerra que acabe con los humanos. Sin embargo, otros mutantes dirigidos por el profesor Charles Xavier lucharán para salvarla. Se sienten rechazados, pero su amor a la vida y a la Humanidad supera todo.

Mutantes buenos:


Profesor Xavier
Charles Xavier (Patrick Stewart) forma mutantes de élite con el fin de ayudar a los hombres.


Lobezno
Nuevo en el equipo de los X-Men: Wolverine (Hugh Jackman). Tiene unas garras extraíbles.


Cíclope
¿Y esas gafas? Cyclop (James Marsden) y su ojo láser se recargan con energía solar.


Jean Grey
La doctora telequinésica (Famke Janssen) está aprendiendo el poder del profesor: leer mentes.

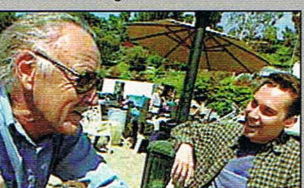

Magneto
A la bruja del clima Storm (Halle Berry) le encanta la tormenta. Tiene el poder de lanzar rayos.


Pícara
Involuntariamente peligrosa: Rogue (Anna Paquin) chupa energía vital a quien toca.



Stan Lee: creador de 'X-Men'

Al pronunciar su nombre, los fans de los cómics se ponen de rodillas. Stan Lee ya se ha convertido en una leyenda viva como el *padre* de muchos superhéroes. Entre sus creaciones cuenta con *Spiderman* y *El increíble Hulk*. En 1963, Stan Lee creó *La patrulla X (X-Men)*, un libro de cómics que giraba alrededor de la vida de unos superhéroes mutantes. Ellos eran como tantos de sus héroes, un grupo antisocial pero a la vez muy humano que hacía frente a villanos y luchaba por la Humanidad al margen de ella.

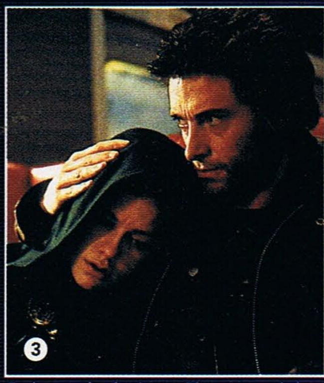




Lobezno es un tipo triste y solitario sin pasado ni futuro, ni nada que le ate. Sus poderes le impiden llevar una vida normal.



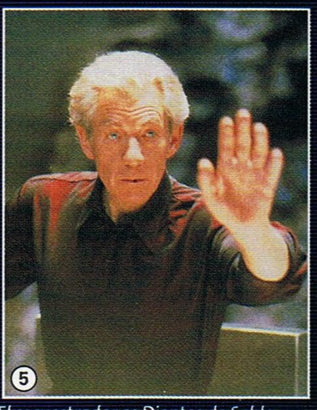
Pícara (izda.) no sabe lo que le pasa y se siente muy mal: cada vez que toca a alguien absorbe su energía, pero ella no quiere hacer daño.



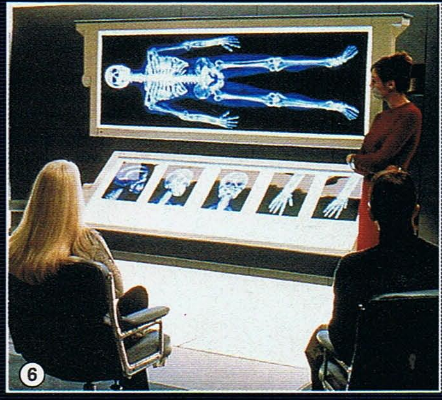
En busca de sí misma, Pícara se unirá a Lobezno. Pero en mitad de su camino...



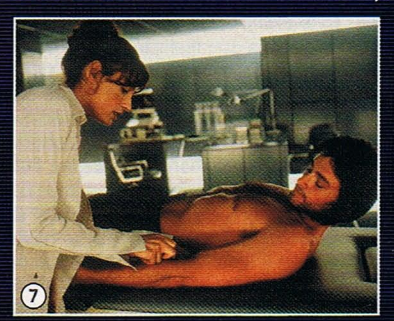
... los dos van a sufrir un intento de secuestro.



El secuestrador es Dientes de Sable, un sicario del poderoso Magneto.



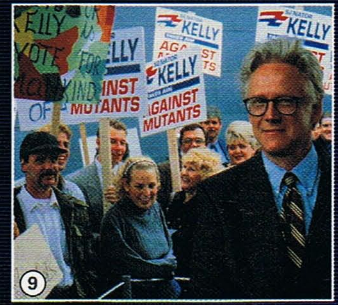
Tormenta y Cíclope salvarán sus vidas, y les llevarán a la escuela para Jóvenes Superdotados de Xavier.



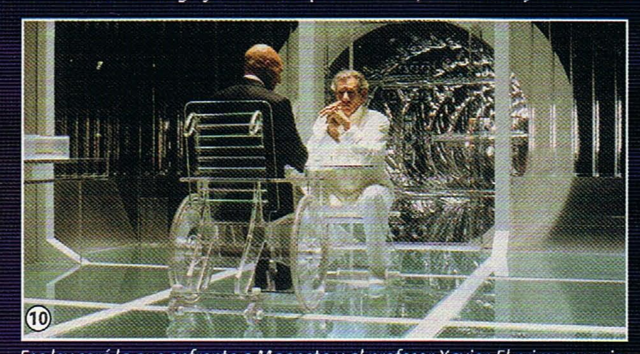
Allí conocerán a más mutantes y averiguarán el verdadero significado de su poder.



Xavier, el Director del Centro, tiene el poder de leer y cambiar las mentes.



Mientras, el Senador Kelly quiere aprobar una ley contra los mutantes.



Esa ley será la que enfrente a Magneto y al profesor Xavier. El primero ¡quiere destruir la Humanidad! Xavier mantiene la esperanza y quiere salvarnos.



Los X-Men Cíclope, Lobezno, Jean Grey y Tormenta (en la imagen) se unirán e irán juntos a la ciudad.



Deben salvar a Pícara de los terribles planes de Magneto, y a la Humanidad de la guerra.



Mano a mano con Magneto, lucharán Sapo (foto), Dientes de Sable...



... y Mística (dcha.). La lucha está reñida. ¿Cuál será el futuro de los humanos?

Entre todos los superhéroes, los X-Men tienen un encanto especial, tal vez por la cantidad de poderes que reúnen entre ellos y por su propia calidad humana. Tras ellos, hay un pasado oscuro por intentar aceptar su diferencia y vencer el rechazo de los demás humanos, que temen y censuran todo lo que es diferente.

En EE UU, la versión fílmica de los populares cómics de Stan Lee (mirar caja de info) ha desbancado a la competencia con su estreno: ¡recaudó 57,2 millones de dólares! La parafernalia alrededor de la enorme producción ha sido impresionante. Pero ¿está realmente justificada? La repuesta es ¡sí!

Hasta la fecha, llevar a estos héroes al cine había sido un reto casi imposible, pero las modernas técnicas permiten desplegar con todo lujo de detalles los poderes de los X-Men. Además El director Bryan Singer *(Sospechosos habituales)* consigue que la película no se convierta en un mero espectáculo de ciencia ficción. Detrás hay unos personajes muy *trabajados* y un argumento muy serio.

En un futuro lejano se abre paso una guerra entre humanos y mutantes, ¡los X-Men! Pero estos seres sobrenaturales están divididos en dos facciones: la del profesor Xavier (Patrick Stewart), que busca una convivencia pacífica, y la de su despótico rival Magneto (maravillosamente interpretado por Ian McKellen), que pretende destruir la población terrícola. El simbólico campo de batalla es la estatua de la libertad de Nueva York. Para darle solidez al llamativo juego de efectos especiales, Singer ha equipado al personaje protagonista, Lobezno (Hugh Jackman), de un seco carisma al estilo Clint Eastwood, y ha creado un auténtico héroe que mezcla la sordidez humana con la valentía de un superhéroe. El resultado: compruébalo tú mismo, ¡no te arrepentirás!

Texto: Elena Castellanos.



Situación fantasmagórica: el Dr. Caine se hace invisible poco a poco.

Un científico se convierte en conejillo de indias de un arriesgado proyecto. Primero desaparecerá su cuerpo; luego, su alma...

El hombre sin sombra

Peligro invisible



Una reunión de peso: el jefe de proyecto, Caine (Kevin Bacon, de pie) quiere realizar un proyecto arriesgado.



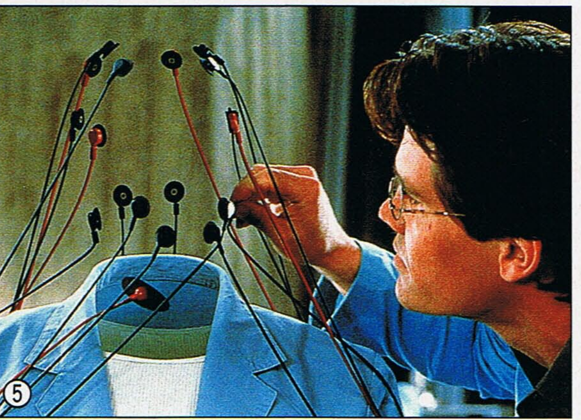
Va a probar en su propio cuerpo un suero para volverse invisible.



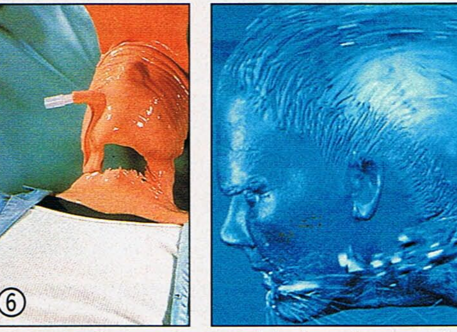
¡Tiene éxito! McKay (Elisabeth Shue), su colega, es escéptica.



El experimento, en teoría, sólo durará dos días. Mientras pasa el tiempo, Caine va dejando aparecer su lado oscuro.



Está jugando con fuego. Los problemas se acentúan cuando no es posible devolver el cuerpo a Caine: mientras lo intentan, buscan un sustituto.



¡una máscara de plástico!



Pero Caine huye de su nuevo traje, ¡se siente Dios! Ha descubierto el poder de la invisibilidad y lo utilizará para el Mal.



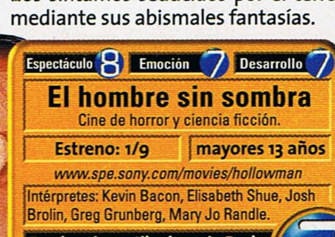
¿Conseguirán vencer al hombre sin sombra?

El cuerpo humano siempre es el centro de las polémicas películas de Paul Verhoeven (*Instinto básico, Desafío total*), como una herramienta visual con la que realizar los más extraños experimentos. Pero de fondo, siempre hay una exploración de las profundidades del alma humana. Así ocurre también en esta terrorífica historia: el científico Sebastian Caine dejará fluir libremente sus más bajos instintos como hombre invisible. Verhoeven va desnudándolo capa por capa, hasta que no queda más que una máquina de matar sedienta de sangre.

Caine (perfectamente interpretado por Kevin Bacon) trabaja con un equipo en el desarrollo de un suero que supuestamente hace invisible a los seres vivos. Primero se realiza el experimento con un gorila, cuya sensacional puesta en escena y efectos especiales pasará sin duda a la historia del cine. Después, el brillante investigador decide experimentarlo en su persona, a pesar de todas las advertencias...

Lo que empieza como una cautivadora trama científica acaba en un superficial y violento desenlace final que no parece llevar la firma del director, sino más bien la de los estudios de Hollywood. Pero aun así, este provocador profesional logra una vez más que nos sintamos seducidos por el terror mediante sus abismales fantasías.

Texto: Elena Castellanos



Cyber Punk

Si tienes implantes y armas adecuados, ¡estás preparado para luchar contra el sistema!

Si te gustó *Matrix*, si las peripecias de *Johnny Mnemonic* te divirtieron, si disfrutaste con la caza de replicantes de Harrison Ford en *Blade Runner*, ¡*Cyberpunk* es tu juego! El mundo está muy mal: las corporaciones dominan el mundo desde sus lujosos rascacielos mientras las pandillas devastan los barrios más modestos. Ni siquiera vendiendo el alma a las corporaciones tendrás una vida fácil. Mientras los desheredados cyberpunks tienen que luchar cada día por su vida o por el dinero para conseguir un paquete de Friskies, los ejecutivos no pueden dejar de mirar hacia abajo: ¡hay un ejército de jovencitos aprendices de tiburón esperando a que cometan un error para tirarse a su cuello!

Tendrás que ser muy duro para sobrevivir. Pero no basta con ser duro: en realidad, ¡tienes que parecerlo! Si simulas ser impresionante, los deslumbrarás. Si pareces seguro de ti mismo, la gente creerá que tienes razones para serlo y te respetará. El poder no lo es todo: ¡hay que tener estilo!

Pero el poder tiene un precio... Si te implantas hasta las orejas, verás como los simples humanos, tan blanditos, tan lentos, tan débiles..., resultan despreciables. Irás perdiendo tu humanidad para convertirte en una máquina de matar fría y sin sentimientos. ¿Que no te preocupa? Pues debería, ¡porque a la poli no le va a gustar que ande por las calles un perturbado de gatillo fácil!

Otro aspecto del mundo de *Cyberpunk* es Internet. Se ha desarrollado hasta convertirse en una realidad virtual, tan auténtica que puedes controlar edificios, robar información... ¡Pero ten mucho cuidado! También es peligrosa y te pueden atacar desde ella. No sólo entran en tu ordenador, ¡también te destrozan el cerebro!

En el libro básico de *Cyberpunk* encontrarás hackers, ciberimplantes, corporaciones, aventuras... ¡Hay pocos juegos mejores!

Texto: Javier Sevilla.

PERSONAJES

En el oscuro mundo de Cyberpunk hay gente para todos los gustos. Puedes elegir entre un montón de personajes diferentes, cada uno con su encanto particular, sus problemas y, sobre todo, ¡extremadamente peligrosos! Busca el que más te guste y lánzate a la aventura.



Nómadas: *son moteros que viven en la carretera. ¡En el más puro estilo Mad Max!*



Arregladores: *son contrabandistas sin escrúpulos. ¡hasta su madre tiene un precio!*



Ejecutivos: *el mundo lo dominan las corporaciones, así que mejor unirse a ellas.*



Policías: *si el mundo es duro, la policía lo es más. Puedes disparar, ¡y encima es legal!*



Periodistas: *no llevan grandes pistolas, pero tienen un arma tremenda: la verdad.*



Tecnico: *las armas resultan muy útiles... pero siempre hará falta un técnico.*



Netrunners: *desde la red se puede hacer cualquier cosa... y estos saben cómo hacerlo.*



No importa que seas peligroso... importa que parezcas peligroso. Y, desde luego ¡éste de aquí lo parece! Mejor guardar las distancias...

Mercenario: *bien, siempre hará falta alguien que se ocupe del trabajo más sucio, ¿no?*



Rokeros: *la música es su arma. ¡Úsala para hacer que las masas se rebelen!*

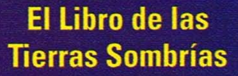
Libros

La Mascarada de la Muerte Roja

Ahora que los vampiros se quieren hacer con el control de nuestros PCs, nada mejor que esta estupenda trilogía de libros ambientada en el mundo de *Vampiro: La Mascarada*. En la trilogía de *La Muerte Roja* verás los juegos de poder de los vampiros más antiguos... ¡Juegos de poder que pueden acabar destruyendo el mundo!

Dire McCaan es un detective poco común que se verá envuelto, junto con algunos de los vampiros más poderosos del mundo, en peligrosas aventuras, mientras lucha por combatir a la Muerte Roja, un vampiro que ha salido de la nada con poderes impresionantes.

¡Continúa las aventuras de los vampiros más atormentados!



El Libro de las Tierras Sombrías

Desde luego, los aficionados a *La Leyenda de los Cinco Anillos* no tienen muchos motivos de queja. El *Libro de las Tierras Sombrías* es un nuevo suplemento que deja un poco de lado a los samurais tradicionales para centrarse en los aspectos más cañeros y tenebrosos del juego.

Más allá de la muralla Kaiu están las tierras sombrías, un paraje dominado por la maldad del dios caído Fu Leng. Las tierras sombrías no son el lugar más tranquilo que puedas imaginar para unas vacaciones: está lleno de trasgos, ogros, trolls y esos demonios sedientos de sangre que los japoneses llaman Oni. Y por si te parece poco, también podrás encontrar molestos mujina, casi imposibles de dañar y traviesos como ellos solos. También te toparás con rátidos y zombis descerebrados. Parece una convención de bichos raros...



¡Toda una guía de viaje por las Tierras Sombrías!



X-MEN

PLANETA DEAGOSTINI
Formato: grapa
24 páginas
225 pts.

La peli de los 'X-Men' está arrasando en todo el mundo. ¡Y sus series de 'comic books' también!

Antes de su combate contra Magneto, Lobezno tenía su esqueleto (y sus garras) recubiertas de adamantium.

INFO

¿Qué es un mutante?

Un mutante es un humano que ha nacido con un gen especial que lo hace diferente. Es una variación genética natural, que puede o no transformar su físico cuando llega a la pubertad. A menudo, el resultado es que los mutantes adquieren también algún don especial: empatía, telequinesis, telepatía, control del clima, regeneración de heridas, supersentidos, intangibilidad, vuelo, aumento de fuerza...

Las asociaciones pro-mutantes defienden que se trata un paso superior en la evolución del homo sapiens. Los antimutantes hablan de embriones mutados por radiación. Hay una fuerte corriente de opinión pública que los considera una amenaza.

X-Man es hijo de Fénix y Cíclope: ¡el mutante total!

Humanos y mutantes pueden y deben vivir en paz...". ¡Ése es el lema de Charles Xavier, mutante y director de la Escuela Xavier para Jóvenes Talentos!

En un mundo en el que la discriminación genética está cada vez más extendida, los mutantes son rechazados, perseguidos y temidos. El profesor Xavier fue un visionario que decidió crear un Instituto, donde los mutantes adolescentes aprendieran a aceptar su naturaleza y controlar sus poderes. Tras un entrenamiento extremadamente duro, les concede una graduación. Así, de ser meros estudiantes pasan a formar parte del grupo X-Men.

El objetivo de los X-Men es luchar contra todos aquellos mutantes violentos que tratan de subyugar a la humanidad, como la Hermandad de Mutantes Diabólicos.

A lo largo de los años, otros visionarios han creado grupos de mutantes con esos mismos objetivos: fruto de ello han surgido X-Factor, Excalibur, X-Force y muchos otros colectivos de fines pacíficos. Los Nuevos Mutantes, por ejemplo, son los estudiantes no graduados de Xavier, que aún no dominan por completo sus poderes. ¡Y todos estos grupos han protagonizado sus propias series regulares de cómic books!

X-Men (que se dio a conocer en España como *La Patrulla X*) tiene dos series propias en funcionamiento. Por sus páginas han desfilado dibujantes y guionistas de mucho talento, tales como John Byrne, Alan Davis, Arthur Adams o Chris Claremont.

Una de las cosas por las que *X-Men* gusta tanto es por las elaboradas relaciones humanas entre sus personajes. ¡En su época rompió moldes!

Gambito crea bombas cinéticas, y Coloso se acoraza con metal orgánico.

Pícara adquiere los atributos de todo el que toca, quiera ella o no. Por eso lucha con un uniforme que no deja su piel al descubierto.

Hay mutantes en todo el mundo. Fuego Solar nació en Japón.

SCREENFUN ¡SORTEO!
¿Quieres conocer a los X-Men? Pues mándanos una carta o postal. Tenemos dos lotes de diez *comic books* para sortear entre los que nos escriban a esta dirección. ¡Buena suerte!
SCREENFUN,
ref.: X-Men,
apdo. 14.116,
28080 Madrid.

Textos: Gabriel y Jorge. Fotos: Archivo BRAVO

VÍDEO



GUN BUSTER




Buena parte de la serie trata de las relaciones entre las chicas, pero tampoco faltan las batallitas. Ojo a los gritos de guerra que acompañan los ataques del Gun Buster: "¡Bastaaaa... Kiiiiku!".

Haruhiko Mikimoto en el diseño de personajes, robots gigantes, chicas guapas y ciencia ficción... ¿Qué más se puede pedir?

DYNAMIC SK
2 ep. por cinta
75' APROX.
1.990 pts.



Noriko Takaya, a bordo del Gun Buster, es la gran esperanza de la Humanidad.

Los estudios Gainax han producido algunas de las piezas de animación más queridas por los otakus. La serie de *Nadia de los mares misteriosos* (emitida por Tele 5), *Evangelion* y la OVA *Gun Buster*... ¡que ahora sale a la venta en tres cintas, para regocijo de los fans! Se trata de una historia de ciencia ficción llena de vibrantes emociones, con un poquito de drama juvenil salpicándolo todo. De hecho, se adivina un divertido homenaje a la serie *Raqueta de Oro* (¿alguien la recuerda? ¡La emitieron también en Tele 5, hace mucho tiempo!)

Los diseños de personajes del maestro Haruhiko Mikimoto (famoso, entre otras, por *Macross*) son una delicia, y el trabajo de animación de Gainax es fenomenal. Las chicas protagonistas (¡hay unas cuantas!) son encantadoras, y tienen que enfrentarse a una invasión alienígena de proporciones casi inimaginables. Antes de entrar en combate en el espacio con sus robots, deberán superar el duro entrenamiento de Ota, un hombre muy serio y estricto, pero de irresistible atractivo. ¡Acompáñalas en su aventura!

SCREENFUN ¡SORTEO!

Tenemos dos cintas de *Gun Buster*... ¿Te gustaría que te regaláramos una? ¡A nosotros también, así que vamos a sortearlas! Mándanos una postal o carta a esta dirección: SCREENFUN, ref.: Gun Buster apdo. 14.124, 28080 Madrid.

MÚSICA

¡A DAVE MIRRA LE MOLA EL ROCK!

El mejor ciclista de BMX y el punk rock se unen en tu Playstation. ¡Alucina con esos guitarrazos!

Chino Moreno es el cantante y líder de Deftones. ¡Un auténtico animal en el escenario!

El metal y el punk rock están de moda en los videojuegos! *Tony Hawk's Skateboarding* dio el pistoletazo de salida, y ahora es *Dave Mirra BMX* (Acclaim) el que vuelve a combinarlos. El grupo californiano Deftones lidera ahora mismo la escena del metal americano con su último y excelente disco, *White Pony*, aunque para esta ocasión han elegido la canción *Be Quiet and Drive (Far Away)* de su segundo LP, *Around the Fur*. Desde California también llegan Pennywise con su frenético punk-rock de influencias metaleras. *Greed* es el tema que escucharás mientras haces cabriolas con la bici. Y si hablamos de punk rock, no podemos olvidarnos de los míticos Social Distortion, con el tatuado Mike Ness al frente. ¡A ver si eres capaz de escuchar su tema *Don't Drag Me Down* sin soltar las manos del pad! Y para finalizar un poquito de rock y ska con los también norteamericanos Sublime. ¡Vamos a saltar!

Mike Ness, de Social Distortion: toda una leyenda del punk rock americano.

NEWS

¡'Episodio II' en España!

George Lucas se ha desplazado con toda su troupe a la Plaza de España de Sevilla para filmar una escena del *Episodio II*. Se ha traído a Natalie Portman y a Hayden Christensen (el nuevo Anakin) consigo, y 50 afortunados sevillanos han sido contratados como extras. La escena en cuestión tiene lugar en el planeta Naboo, pero no se ha desvelado nada más. ¡Habrá que esperar a la peli para ver en qué consiste exactamente!



Amidala ha sido vista recientemente en tierras españolas...

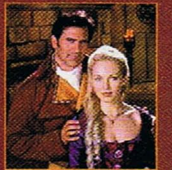
'El Señor de los Anillos', ¡ya en rodaje!

El director es Peter Jackson (el de *Criaturas Celestiales* y *Braindead*), y Elijah Wood hará el papel de Frodo. Se está rodando en Australia, y en total serán tres películas (una por libro). La primera llegará en el 2001, y las otras dos en el 2002 y en el 2003. ¡Serán superproducciones de altísimo presupuesto! Si quieres más información, échale un vistazo a *www.ringzone.net*.



Nueva serie de Bruce Campbell

El actor que presta su voz en *Tachyon: The Fringe* y, próximamente, al juego de terror *Evil Dead*, protagonizará su propia serie en breve, que ya está en rodaje. Sus creadores serán los mismos de las exitosas *Hércules* y *Xena*, así que hay muchas posibilidades de que *Jack of All Trades*, que así se llama la serie, llegue también a España. Bruce interpreta a un espía, aventurero y espadachín del siglo XVIII. Se está rodando en Nueva Zelanda, y tendrá romance, comedia ¡y montones de acción!



El final de 'Dr. Slump'

Este popular manga de Akira Toriyama (el autor de *Dragonball*) toca a su fin. El motivo del cierre de la colección es que, tras 40 tomos editados por Planeta DeAgostini, ya no queda más material japonés que publicar. *Dr. Slump* ha sido uno de los pocos mangas que han conseguido ser publicados en su totalidad en España. ¡Una proeza muy meritoria!



UNAS RISAS

1X PLAYSTATION

¿Quieres ganar una Playstation? Descubre la palabra clave que se esconde en el autodefinido y mándanosla al apdo. de Correos 14.112, Madrid 28080, ref.: AUTODEFINIDO 17. Nuestra pista de este mes: es un juego para demostrar los poderes de tu mente... ¡si no te mueres de miedo antes! El nombre del ganador saldrá publicado en el número 19 de SCREENFUN.

Malvado, mezquino / Mil años — Comida por la noche / Baldosa — Nota musical / Melodías para bebés — Vocal redonda / Atrevéos — Amar / Onda marina — Acciones / Dinamita — En medio del mar / Preposición — Cincuenta / Infusión

Juego con Cutter Slade de prota / Uno — Azufre

Tela fuerte de algodón para velas / Cero — Juego: '...Hill' / Atraer, tirar hacia sí — Tipo de flor / Elevaciones del terreno

Béndita, sagrada / Series de juegos — Se coloca sobre la caballería / Artículo — Nombre de reina, capital de Bulgaria

Conozco / Torpe, poco habilidosa — Se quema / Famosa constelación — Segunda vocal — En plural y femenino, sin sabor

La más famosa heroína de videojuegos — Mil / Morfema de plural — Negación / Sucedáneo de café

Emanación, vapor / Interjección — 2ª vocal / Asoc. Intern. Transporte Aéreo

Al r., sonría / Falta la 'n': poco hospitalarios — 1ª vocal / Ciudad de Rumanía — Novena letra / Interjección

Operación matemática que une 1ª vocal — El continente donde está China — Enreda / De esta forma

Animal roedor / Conjunto de lazos — Une con cuerdas / Atrae el hierro — Pronombre: 'a ellos'

Palas de hierro / Natural de Zaragoza — Cincuenta / Catedral

Uno / Tipo de templo egipcio — Reflexivo / Grito del escondite

País de Asia / 30 días — Mil / Marcharse — Marcha / Suspendes — Rueda, funciona — Muchas 'o' / Al revés, guísame

Sevilla / No después, sino... — Uno / Lamento de aflicción — Macho de la oveja / Escritor... de Molina — Caminas, das paseos

Radio / Ciudad de Australia — Quita de en medio / En el desierto — España / Prefijo que significa 'en contra de' — Pronombre posesivo / Vocal delgada — Fósforo / Se utiliza para fabricar pólvora

País con forma de bota / Al rev, calcio — Sodio / Al revés, giro

Coche símbolo de la victoria — En la playa, el mar y la '...' / Nº uno — Estáis, existís / Medida de cantidad

Neón / Fósforo — Al revés, bar, taberna — Planeta donde viven los marcianos

Uvas secas — Oso pequeño — Rabia, desespero / Yodo

Árboles que dan aceitunas

Una mujer sevillana llama a gritos a su marido:
—¡Benitoooooo!
Y fue todo el barrio.

Una chica conoce a un chico en una discoteca:
—¿Cómo te llamas?
—Bienvenido.
—¡Anda, como mi felpudo!

Dos amigos pasean por el campo y uno le dice a otro:
—¡Mira, un cohete! Y parece que va a Venus...
—¡Pues corre, vamos a *escondenus!*

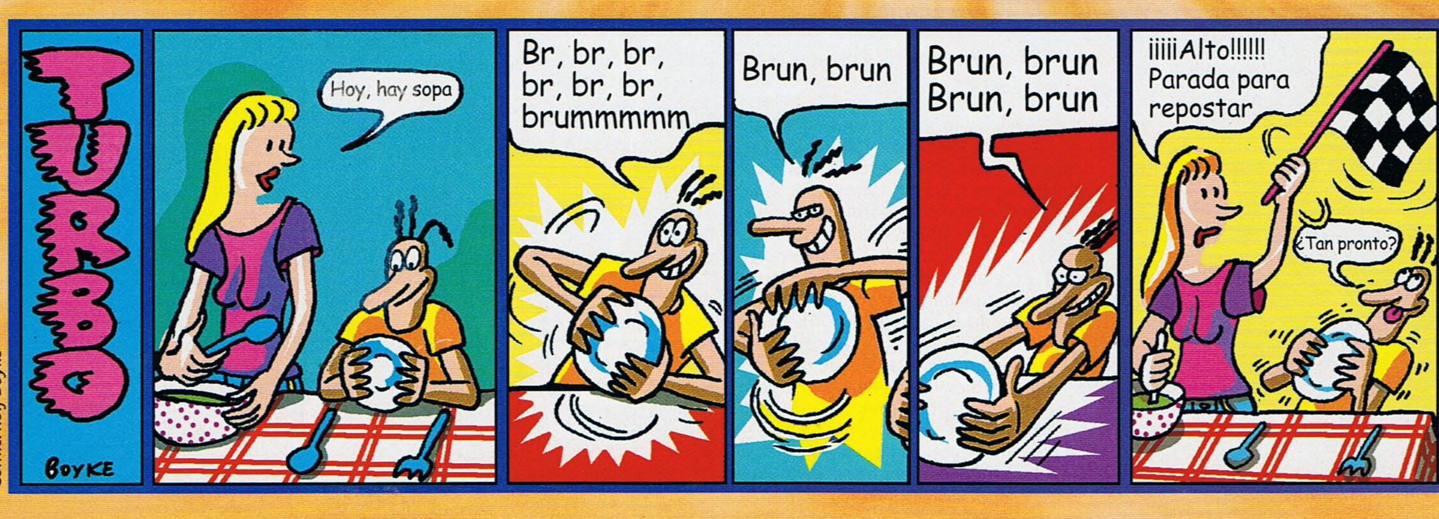
Un lepero se encuentra a otro soplando por el tubo de escape de su coche:
—Pero, ¿qué haces?
—Es que se me ha abollado el coche y estoy soplando para que se me enderece.
—¿Pero tú eres tonto? ¿No ves que tienes las ventanillas abiertas?

Un nuevo concursante en el *50 x 15:*
—Buenos días. ¿Su nombre?
—Carlos Fuentes.
—¿De dónde es?
—De Lepe.
—¿Provincia de?
—¿Puedo pedir el comodín del público?

¿Cuál es la parte del cuerpo que más le gusta a los pijos?
La médula... *osea.*

El juez le pregunta al acusado:
—¿Y qué le impulsó a robar el collar de diamantes?
—Que en la puerta había un cartel que decía: "Aproveche la ocasión".

Al final de juicio, el señor juez acaba dictando sentencia:
—Condeno al acusado a dos días de arresto en el penal de Soto del Real, condena que puede cambiar por cinco mil pesetas...
Y el condenado le interrumpe:
—¡Pues venga esas cinco mil!



Cómic: Rolf Boyke

LA COSA

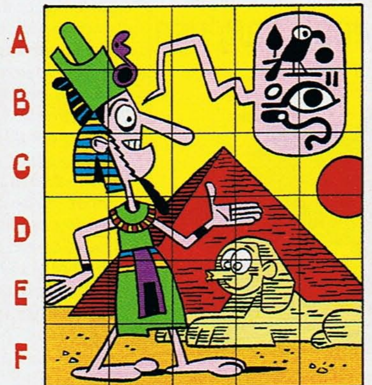


Lo creas o no, este chico tiene mucho éxito entre las féminas ¡y también con las gallinas de la granja de *Chicken Run!* Él es...

Jeroglífico

Estos egipcios eran muy listos

Increíble...



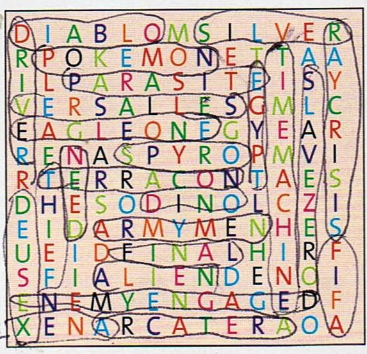
... ¡pero cierto! Dos cuadrados del dibujo son exactamente iguales. ¿Sabrías decir cuáles?



¡Monitor caótico!

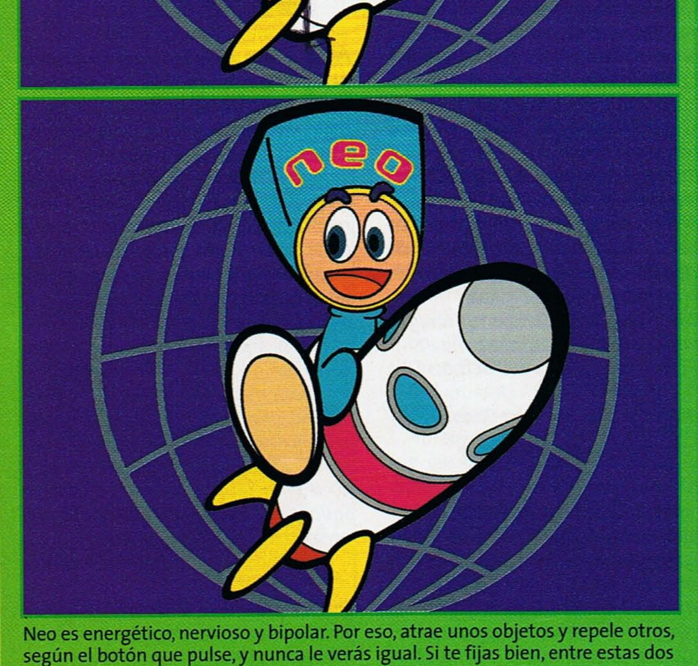
Se han mezclado 24 videojuegos en esta sopa de letras. Las palabras están en horizontal (de izda. a dcha.) y vertical (de arriba abajo). Márcalas con un boli (algunas se cruzan entre sí). Las letras que sobran forman el nombre de un famoso videojuego para PS2 y de su creador.

ALIEN	PARASITE
ARCATERA	POKÉMON
ARMY MEN	RAY CRISIS
DEUS EX	SILVER
DIABLO	SLAVE ZERO
DINO	SPYRO
DRIVER	TERRACON
EAGLE ONE	THIEF
EGYPT	VERSALLES
FIFA	XENA
FINAL	TIME MACHINE
NEED	ENEMY ENGAGED



D	I	A	B	L	O	M	S	I	L	V	E	R
R	P	O	K	E	M	O	N	E	T	T	A	A
I	L	P	A	R	A	S	I	T	E	I	S	Y
V	E	R	S	A	L	L	E	S	G	M	L	C
E	A	G	L	E	O	N	E	G	Y	E	A	R
R	E	N	A	S	P	Y	R	O	P	M	V	I
R	T	E	R	R	A	C	O	N	T	A	E	S
D	H	E	S	O	D	I	N	O	L	C	Z	I
E	I	D	A	R	M	Y	M	E	N	H	E	S
U	E	I	D	F	I	N	A	L	H	I	R	F
S	F	I	A	L	I	E	N	D	E	N	O	I
E	N	E	M	Y	E	N	G	A	G	E	D	F
X	E	N	A	R	C	A	T	E	R	A	O	A

SE BUSCA



Neo es energético, nervioso y bipolar. Por eso, atrae unos objetos y repele otros, según el botón que pulse, y nunca le verás igual. Si te fijas bien, entre estas dos imágenes hay cinco diferencias: ¿sabrías decirnos cuáles son?

FUERA DE LUGAR

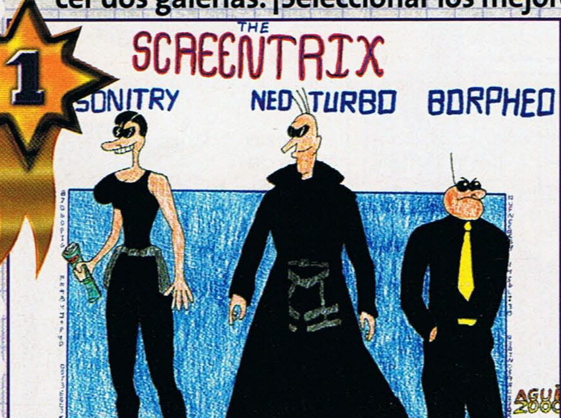
Seis traviesos personajes de 'Toy Story 2' se han infiltrado en la granja de 'Chicken Run'. Tenemos que devolverles a su película antes de que sea tarde...



GALERÍA SCREENFUN

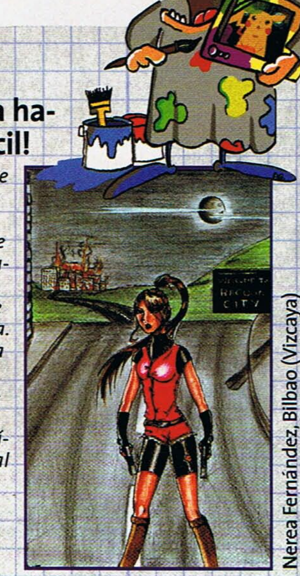
Este mes había dibujos con calidad suficiente como para hacer dos galerías. ¡Seleccionar los mejores es muy difícil!

1



José Ramón Aguirre, Asturias

Esta vez hubo que decidir un reñido desempate entre la originalidad de la idea de Jose Ramón y la arrebatadora belleza de la Claire de Nerea. Como a Rolf le ha hecho tanta ilusión ver a la panda de Turbo ataviada para la película Screentrix, al final se decidió que la gorra de este mes se fuera a Asturias.



Nerea Fernández, Bilbao (Vizcaya)



Técnicamente no asombra, pero se nota que este dibujo tiene horas de trabajo detrás.
Piedad González, Torre del Mar (Málaga)

Una impresionante exhibición del uso del color y las sombras en el cuerpazo de Faye Valantine.
Martyna Brodowska, San Rafael (Segovia)



King of Fighters vuelve a visitar la galería de honor con un dibujo que echa fuego.
Juan Carlos y Miguel, Bolaños (Ciudad Real)

Aviso: ¡nos quedamos con los originales!

Me compro la PS2

En navidades me compraré la Play 2, porque pienso que es mejor que la DC. No pretendo ofender a los usuarios de la Dream, pero creo que PS2 es mejor en gráficos y en todo lo demás.

Nada más comprarme la PS2, me pillaré el ISS 2000 y después el Metal Gear 2 Sons of Liberty, que pienso que es el mejor juego que ha pasado por la historia de la Play. ¡Quiero saludar desde aquí a ese pedazo de monstruo de persona que es Hideo Kojima!

Manuel Jesús, Sevilla

Ninguno de los dos juegos que citas estarán disponibles para el lanzamiento de la consola: tendrás que esperar un poco a que los saquen. Y es verdad, el Kojima es un monstruo.

Os cuento un cuento

Había una niña triste y aburrida. Un día vio una tele y una consola. Desde la tele, vio a Lara, a Link y a muchos más. Ellos le dijeron: "Ven con nosotros y entra en el mágico mundo de los videojuegos". La niña cogió el mando y jugó, y no volvió a estar triste jamás.

María Busquets, Barcelona

¿Y la pasta que tuvo que dejarse en psicoanalistas, qué?

La promesa de Dolphin

He oído rumores de que la Dolphin valdrá unas 15.000 pts., y que los juegos serán tan fáciles de programar y tan variados que cada mes aparecerá una entrega de las sagas (como Zelda, Donkey Kong, Banjo Kazooie, etc...). ¿Es cierto eso? ¿Irá con CDs, con cartuchos o con DVD?

Eduard, Barcelona

Finalmente se llamará GameCube, no Dolphin. Llevará mini-DVDs de 1,5 GB de capacidad. Será fácil de programar, pero piensa que un juego estrella no sólo lleva tiempo de programación, sino también de diseño.

Pokémon fotoepiléptico

¿Es cierto que la serie de dibujos Pokémon fue la que causó vómitos y mareos a cientos de niños en Japón hace un año, y que había un rayo de Pikachu que afectaba a la vista? ¡A ver si va a pasar lo mismo en España!

Piedad, Málaga

Pierde cuidado: aquel episodio de la serie Pokémon fue suprimido, y todos los efectos especiales de Pikachu han sido retocados para que los niños fotoepilépticos puedan ver la serie sin problemas.

Jill responde

Querido Nemesis:

Leí tu carta en SCREENFUN 15/00 y quería decirte que... ¡yo también te quiero! Lo que pasa es que soy muy tímida, y cuando apareces e intentas abrazarme me muero de vergüenza (a veces es verdad que me muero). Los tiritos en la cabeza son mi manera de declararte mis sentimientos por ti.

Oye, Nemesito mío, no hagas caso a los de SCREENFUN. A mí me gustas tal como eres: tu sonrisa, tu increíble porte, ese intestino liado por el hombro...

Nemesis, ¿por qué no quedamos en el bar donde se me cayó la lámpara de aceite, donde explotó el gas? ¿Qué te parece esta noche a las nueve?

P.D.: Si quieres, tráete a tus amigos T-zombi, Hunter, y toda la peña.

Jill, en lo que queda de Raccoon City.

¡Pero Jill! ¿Y qué pasa con Carlos?

'Medal of Honor'

Mi amigo Aristu me dejó el Medal of Honor, que no me sonaba de nada. Después de haberme viciado con él una semanita, saqué una conclusión: ¡es uno de los mejores shooters que he visto! Comparándolo con el rey del género, Quake, al que respeto mucho, MoH no le tiene nada que envidiar. La ambientación es insuperable, ¡te hace sentir que estás en la II Guerra Mundial!; la variedad de las misiones (como cuando te haces pasar por oficial nazi); la gran cantidad de escenarios (desde un submarino, a un bosque)... Además, te propone el reto de conseguir ocho medallas, más la medalla de honor. Tal vez el único punto negro sea el multijugador, que se hace un poco lineal y monótono a veces. En definitiva, que recomiendo Medal of Honor a todo amante del género. ¡Y también a vosotros, la gente de SCREENFUN, que sé que este tipo de juegos os gustan mucho!

Ángel, Teruel

¡Muchas gracias por enviarnos tu análisis! Cuantas más opiniones se conozcan de un juego, mejor.

Problemas con 'Quake'

No me entra el Quake III en el PC. No lo entiendo: 600 MHz, una tarjeta de 8 MB 3D... ¿Qué necesito, el ordenador de la NASA?

También quería decir que hace poco me compré el Madden 2000 ¡Qué patata de juego! Ha sido dinero tirado, y no me pienso comprar ninguno más de EA. Salvo el FIFA, claro.

P.D.: Me han dicho que por Internet hay fotos de Lara desnuda... ¡poned alguna, por favor!

P.D.: ¡Por favor!

P.D.: ¡Os lo he dicho por favor!

Jack 10, Murcia

Probablemente sea un problema de compatibilidad con alguno de los componentes de tu ordenador.

Nos parece bien que critiques al Madden, pero tienes que danos tus razones para opinar así. Una opinión sin fundamento no vale de mucho.

En cuanto a las imágenes de Lara por Internet, no son oficiales y, por tanto, no significan nada. ¡Lara nunca se ha exhibido desnuda al público!

Personajes de ficción

Por mi parte, me parece genial que a la gente les guste Squall o Lara, o Jill, y así unos cuantos más. Son como de tu familia, ya que estás todo el día jugando con ellos en tu videoconsola.

Pero lo que me parece muy mal es que mis amigos digan que están enamorados de ellos. Cada vez que una chica les pregunta que quién les gusta, responden que Lara Croft, porque tiene unas curvas y una delantera que... O que se quieren parecer a Squall, comprándose espadas de juguete y cortándose el pelo como él. Al fin y al cabo, son sólo personajes creados por las compañías de videojuegos. No puedes hablar con ellos, ni tocarles, y tampoco tienen sentimientos. Cada uno es como es, y no se es mejor por parecerse a Lara o a Squall, sino por ser simplemente una persona normal y corriente.

Jonathan, Palencia

Querer parecerse a un personaje de ficción no es malo, siempre que sea un modelo positivo a imitar. Si tus amigos se quieren parecer a Squall, segu-

ro que es para llamar la atención de las chicas que de verdad les gustan (y que no son Lara Croft, aunque ése sea su modelo de mujer ideal). Si alguien te dijera que quiere parecerse a Tony Hawk, Anna Kournikova o Brian Boitano seguro que no te parecería mal, ¡y no hay tanta diferencia!

Los fans de Jill

Lara por aquí, Lara por allá, Rinoa por aquí, Rinoa por allá... ¿Queréis explicarme qué bicho os ha picado? También hay otras chicas aparte de ellas, como Claire, o la guapísima Jill, la bella Selphie o la valiente Quistis.

A los chicos nos gusta Lara tanto por sus medidas como por su carácter, pero ya tenemos suficiente empacho, y hay que empezar a cambiar. No quiero herir a los fanáticos del Tomb Raider, *pero los demás también tenemos derecho. Además, Jill está igual o mejor que Lara, y si no os lo creéis, preguntádselo a Nemesis.*

P.D.: ¿Saldrá el RE3 para PC?

Anónimo, Madrid

Lara Croft es totalmente poligonal, y en cambio Jill, con esos ojos tan bonitos y a la vez desafiantes, y sus labios, con esa sonrisa que se vuelve seria a la vez, y su cuerpo tan bien formado... ¡Desde luego, sus creadores se lo han currado bastante!

Gonzalo, El Toboso (Toledo)

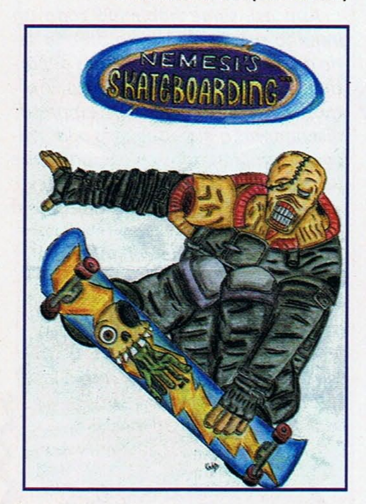
El RE3 para PC no está anunciado, pero si han salido todos los anteriores, seguro que termina cayendo.

Nemesis Skateboarding

Nemesis ya está harto de ir con el lanzacohetes arriba y abajo, de perseguir a Jill y de decir "STARS" con voz de ultratumba. ¡Lo que de verdad quiere es hacerle la competencia a Tony Hawk! Sí, sí, quiere demostrar que se le da tan bien el lanzacohetes como el skate. Así, mejor le dejamos pista libre, ¿no?

Como estoy segura que no os lo podéis imaginar, os adjunto un dibujo de Nemesis y su skate.

Cristina Blanch (Barcelona)



Tu dibujo no deja lugar a dudas sobre las aficiones de nuestro zombi favorito. ¡Que Tony Hawk se eche a temblar!

'Pokémon' en televisión

Pokémon empezó siendo mi serie favorita, nunca me perdía ni un capítulo... hasta que empezaron a repetirlos. Ahora han empezado a emitir Pokemanía (por cierto, los presentadores son tan malos que deberían ir gateando por el suelo), y emiten dos capítulos al día, pero ninguno nuevo. ¿Echarán los episodios que faltan?

El caso es que mi "hermanita del alma" (¡Grrr... guau!) se envió con lo del Digimon ese, y me he terminado enganchando yo también. Me parece un plagio, pero me gusta más que Pokémon.

Sobre lo que dijo el anónimo de Jack el... ¡ejem! (SCREENFUN 15/00): ni Agumon ni Piyomon tienen que dejarle el trasero hinchado a Pikachu, ni Pokémon tiene que ser mejor sólo por la fama que arrastra. Las dos son buenas series, pero Pokémon va a perder mucha audiencia por las repeticiones y por el precio abusivo de los juguetes (aunque Digimon tampoco se queda corto en eso...).

Cindy Nicole, Novelda (Alicante)

Tele 5 está jugando con fuego. Si no compran más episodios, se arriesgan a matar la gallina de los huevos de oro. La paciencia de los telespectadores tiene un límite...

Plagio no, ¡plagiazo!

Quiero contestar al anónimo de Murcia (SCREENFUN 15/00) que hablaba de Digimon:

Yo estoy de acuerdo con la carta de Nerea (SCREENFUN 13/00). Digimon *es un plagio total de* Pokémon. *¡Hasta termina igual! Las evoluciones de Birdamon es claramente Moltres, y el Zudomon es Blastoise. No es un plagio, ¡es un plagiazo! ¡Y yo sí doy la cara!*

P.D.: ¡¡¡Viva Murcia!!!

Paco, Murcia

¡Hombre! Por fin alguien que no se despide con un "¡Viva Final Fantasy VIII!".

Y sigue 'Digimon'...

¡Jo! Os digo una cosa de Digimon y me comen. Cuando os envié la carta sólo había visto los tres primeros episodios, y entonces me pareció una copia. Sin embargo, luego me fue gustando más, y he de reconocer que tiene diferencias notables con Pokémon. *De todos modos, lo poco que veo ya de Digimon son los segundos antes de apagarles la tele a mis hermanos para chincharles un ratito.*

Yo antes veía muchas series de anime, como Ranma o Sailormoon, que aunque me parecían una pijada, me reía mucho con ellas. También estuve enganchada a Reena y Gaudy, hasta que a los "sin nombre" de La 2 les dio por quitarla. ¡A ver si al empezar una serie concretan si la van a poner entera o no!

Nerea, Bilbao (Vizcaya)

Esperemos que con esto quede zanjado el tema del plagio Digimon-Pokémon. **En cuanto a lo de** Reena y Gaudy, **¿hubieras preferido que no la echaran?**

Abducido por las consolas

Cómo fui abducido por mis consolas:

● *17-5-99: compro la mejor consola del momento, la PS. Un gran amigo mío me deja el* Tomb Raider. ***Abducción:*** *(de ahora en adelante* ***abd****): ¡Uah! Lara Croft es una mujer de armas tomar, y además inteligente, ¡mi ídolo! (de ahora en adelante,* ***m.i.****).*

● *30-9-99: compro dos platinum flipantes, FF7 y Crash B. 2* ***Abd:*** *Crash es muy gracioso, pero no me convence para* ***m.i.*** *En cambio, Cloud y cía. me encantan por su fascinante historia:* ***m.i.***

● *30-9-99: me toca en sorteo el fantástico* Soul Reaver. ***Abd:*** *gráficos 10, sonido 10 y argumento 10. Raziel no se puede decir que sea un sex symbol, pero es muy valiente y fuerte,* ***m.i.***

● *6-1-00: Más platinum:* Alien Trilogy *(sin* ***abd.*** *ni* ***m.i.****) y* RE2. ***Abd:*** *Claire está como el* Chase the Express *(por lo del tren) y Leon es... es... lo que sea,* ***m.i.***

● *18-5-00: ¡el mejor juego de la historia en mis manos! Cómo no, es el* FFVIII. *Argumento genial y un personaje genial con diferencia. No, no es Squall, sino Zell Dincht,* ***m.i.*** *x 1.000.*

● *14-7-00: llega* Horza (Theme Hospital), *pero no supera a Zell ni a* Final Fantasy VIII.

Hoy: Zell, ***m.i.*** *x 1.000.000.000.000*

P.D.: Link y Pokémon *también molan, en especial Growlithe.*

Jairo, Asturias

De Expediente X, vamos.

LA CARTA DEL MES

Sorteamos cinco gorras todos los meses entre las cartas recibidas, publicadas o no. Pero hay dos gorras más, las más chulas, que están reservadas para la carta o dibujo del mes. ¡Asegúrate de incluir tu dirección para optar a ellas!

Escribo esta carta no como un niño sin personalidad, cuya máxima meta en la vida es y será siempre sentarse delante de la tele a ver 'Pokémon', sino como un niño desesperado. ¡Vamos! Que estamos en el año 2000 (ya sabéis, coches voladores y todo eso). ¿Sabíais que 'Pokémon' no es más que un anuncio de 20 minutos para vender los juegos de Nintendo? Pues sí, lo que yo te diga.

Os voy a suplicar de rodillas que no veáis 'Pokémon', que no demostréis la poca capacidad de decisión propia que somos capaces de llegar a tener, ¡por favor! Y no digáis eso de "claro, con lo fácil que es hablar desde la barrera", porque yo también he estado en la plaza toreando a un Tauros. Si no estáis cansados de mi discurso, os contaré por qué dejé de ver la serie:

1) El nuevo y estúpido horario que Tele 5 ha impuesto a la serie.

2) Ash tiene que conseguir 150 pokémon, y por hora lleva unos cinco (lando que no le queda nada a él, y a vosotros que le estáis viendo!).

3) Que el generoso Ash regale todos los pokémon buenos que consigue.

4) Que Tele 5 repita una y otra vez los episodios, como si uno no estuviera cansado de levantarse dos veces al día para ver lo mismo una y otra vez.

5) Y sobre todo, me ofende que Tele 5 haya pensado que somos tontos. Está utilizando a 'Pokémon', una gran serie que ha roto esquemas, como anzuelo. La coloca al principio y al final del club Disney para que los niños (la sociedad estúpida de España) nos veamos toda la programación infantil que emiten por la mañana. "Si quieres ver el segundo episodio, a tragarse entero el Club Disney". ¡Pues así no son las cosas, y como no son así, ahí os quedáis con vuestra serie rompe-esquemas!

Ahora veo 'Digimon'. Puede que sea un poco infantil, pero son honestos, los dibujos están mejor hechos, el horario es admisible y el argumento es mejor y tiene mucho más fondo.

Por supuesto, cada uno es libre de hacer lo que quiera pero, ¡por favor, demostrémosles que no somos estúpidos!

Adramis, Las Palmas de G.C.

¡Y ésta no es la única carta iracunda que hemos recibido sobre el tema!



Staff

Redacción SCREENFUN: Jacometrezo, 15, 3ª planta, 28013 Madrid. Teléfono: 915 476 800. Fax: 915 427 160. E-Mail: screenfun@bauer.es

Director: Jorge Martínez
Subdirector/Dir. Arte: Álvaro García
Maquetación: Raúl Blázquez, Pío Blanco
Edición: Puri Ruiz
Redacción: Elena Castellanos, Gabriel Pérez-Ayala
Traducción: Marta Muñiz
Colaboradores: Daniel Palomares, V. Icho, Cristina Cantarero, Javier Sevilla, Leticia Roldán
Documentación: Encarna Domínguez

Edita: Heinrich Bauer Ediciones, S.L., S. en C.
Diseño y contenido original: Equipo BRAVO-SCREENFUN.
Publicidad: Carmen Valero.
Exclusiva de publicidad: TPC. Stefanie Franck. Jacometrezo, 15, 28013 Madrid. Teléfono: 915 476 800 Fax: 915 413 523 E-mail: tpc@bauer.es
Impresión: Altair-Quebecor.
Distribución: Dispaña, S.L., S. en C. Teléfono: 914 179 530
(Distribución en Argentina: York Agency. *Distribución en México:* C.A.D.E.).
Depósito legal: M-10376-1999. Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 420 ptas., transporte aéreo incluido.
Printed in Spain, 22/12/00.
Solicitado el control de la O.J.D.

¡'Star Trek' vive!

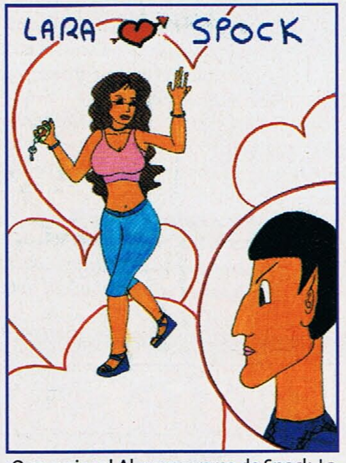
Os mando este dibujo de Lara y Spock porque... ¡de alguna manera hay que reivindicar a Star Trek*!*

Soy una Trekkie (o al menos espero serlo), ¿no os parece que Lara y Spock harían buena pareja? Con la belleza de Lara y la inteligencia de Spock, ¡saldrían unos hijos de alucine! Os pido por favor que publiquéis mi dibujo... ¡la gente debe saber que Star Trek *vive!*

P.D: ¡Kirk siempre será mejor que Picard!

Silvia, Garrucha (Almería)

¿Pero y si salieran con la inteligencia de Lara y la belleza de Spock? Esa relación podría tener resultados catastróficos.



¡Que curioso! Al enamorarse de Spock, Lara ha cambiado completamente de look.

Preguntas sobre PS2

He aprobado todas, y como premio mis padres me van a comprar la Playstation 2 (¡mis amigos no se lo creen!). La única consola que he tenido hasta ahora ha sido la Megadrive, y quería haceros algunas preguntas:

1. Si un DVD de estos nuevos vale unas 100.000 pelas, ¿cómo es que la PS2 vale 30.000 pelas menos?
2. ¿Qué problemas daba el DVD en el lanzamiento japonés?
3. He oído que hay juegos de hasta 8 jugadores. ¿Se divide la pantalla en 8?
4. ¿El Dual Shock se diferencia del mando analógico sólo en el temblor?
5. ¿Puedo poner el pad de mi ordenador en los puertos USB de la PS2?
6. Decid algo guay para convencer definitivamente a mi padre de que vale la pena comprársela, aunque sea cara.

Contestadme, por favor, que todos mis amigos hablan de su Play 1 y yo me quedo a dos velas: no entiendo nada.

Pelo-pincho (Málaga)

1. Hay reproductores DVD más baratos.
2. Podía leer DVDs de otras regiones, pero ya lo han solucionado.
3. No, eso es una barbaridad.
4. Todos los mandos a la venta tienen ya la función vibradora incorporada.
5. Sí. Otra cosa es que funcione.
6. Poder ver pelis en DVD compensa por su elevado precio. Aunque también es verdad que la Dreamcast es más barata y tiene unos juegos estupendos...

Sinceridad ante todo

Voy a ser muy sincera con vosotros. Lo que no me gusta de la revista son las cartas de algunas personas que no paran de criticar cualquier cosa, y las de los peloteros que quieren conseguir la gorra, y la mayoría de las veces sólo dicen tonterías. Decís que podemos enviar nuestras opiniones, y éstas han sido las mías. Si a alguien le ha molestado, perdón, lo siento mucho.

Bueno, ahí van mis preguntas:
1) No encuentro el Tomb Raider *por ningún lado, y he buscado por toda Almería. ¿Podéis ayudarme con algún teléfono al que llamar?*
2) ¿Cuándo sale la PS2?
3) ¿Hubo algún videojuego para Sailormoon? ¿En qué consola?
4) ¿Quién contesta las cartas?

Ariadna, Almería

1) Prueba en el Centro Mail de Almería. Si no tienen ahí... Tel.: 950 26 06 43.
2) En noviembre.
3) Game Boy, Game Gear y Megadrive tienen uno cada una. SuperNintendo tiene varios, de puzzle, lucha y rol.
4) Toda la redacción participa de la selección y respuesta de vuestras cartas.



Misterios videojueguiles

Un amigo me recomendó el Ace Combat 3 *por la intro animada y por la historia. Cuando me lo compré, resultó que no tenía ninguna de las dos. ¿Es que me he equivocado de juego?*

Damián, Xeraco (Valencia)

La intro y la historia fueron suprimidas de forma inesperada para la versión española del juego. Así se ahorraban un CD. Estamos tan sorprendidos e indignados como tú con este asunto.

¿No se supone que Laguna iba a ser el protagonista de Final Fantasy IX*? ¿Por qué Square se echó atrás? ¿Es que nunca van a hacer un juego continuado, como en la saga* Tomb Raider*? ¿Después del* Final Fantasy IX*, seguirán con los personajes caricaturescos?*

Diego, Ciudad Real

Desde aquel anuncio hasta la gestación del juego llovió mucho, y los diseñadores optaron por darle otro aire a la última entrega de* Final Fantasy *para la PS. Esta saga nunca ha tenido una historia continuada y, salvo por el* FFVIII*, siempre ha tenido personajes caricaturescos. ¡Veremos qué pasa!

La pesadilla del password

Los passwords son el peor invento de Bill Gates, y ahora está en poder de mi padre. Yo era tan feliz pensando en el final del Tomb Raider*, cuando de repente mi PC me pidió una clave de ocho dígitos. ¡Dios mío, mi padre había puesto un password! Estuve todo el día intentando descifrarlo, pero era inútil. Ahora me tengo que conformar con el parchís, ¡menudo torro! ¿Habría alguna manera de eliminarlo?*

David, Cuenca

Habla con tu padre y prométele algo a cambio del password (como aprobar todas en septiembre, o algo así).

¿Madurar?

En SCREENFUN 14/00, David, de Lleida decía que con 18 años uno debería madurar... ¡Madurar! Yo también tengo 18 y trabajo, estudio y tengo novios, pero sigo esperando (o más bien desesperando) con mi Game Boy en la mano a que llegue la edición oro/plata de Pokémon. Tengo ordenata, y es más de lo mismo; incluso a veces desempolvo mi Nintendo NES y me echo una partidita al pinball o al Super Mario Bros. *Todo vale para pasar un buen rato, tengas la edad que tengas y hagas lo que hagas. ¡Quién podría resistirse a jugar una partidita al tragaperras del casino de Ciudad Azulona, o darle una paliza con tu mejor pokémon a Gary! o (por cambiar de juego) en el* Messiah *¡con ese angelote tan mono!, lo más divertido es volarle la cabeza a los científicos.*

Silvia, A Coruña

¡Bien dicho! (Meowth)

Reflexiones de una madre

Soy una entusiasta de FFVIII*, y madre de tres hijos de 13, 15 y 16 años, que vive preocupada como cualquier padre o madre por sus hijos.*

Yo juego con mis hijos a los videojuegos y veo series de dibujos animados que muchos dicen que tienen violencia, que incitan a la pornografía o a tener tendencias un poco escandalosas, como la serie La familia crece *(o Marmalade Boy, como la quieran llamar),* Dragonball, Caballeros del Zodiaco, *etc. Y en videojuegos,* Resident Evil *(las tres ediciones para PS),* Tomb Raider, FFVII *y muchos más que todos conocemos. Soy una persona a la que le gusta ser la primera amiga de sus hijos y conocer lo que les gusta, aunque a mí no me guste o me produzca nerviosismo verlos jugar o ver algo que no desearía.*

Lo que tenemos que hacer los padres es conocer a nuestros hijos, estar con ellos y conocer sus gustos, y si vemos alguna reacción o cosa que no es normal en ellos, como un posible aislamiento familiar o de amistades, es cuando debemos empezar a preocuparnos por lo que les rodea y estar siempre a su lado. Los juegos y las series no hacen que nuestros hijos cambien, a no ser qué algo exterior o físico les afecte.

Esperando que muchos padres puedan comprender a sus hijos y que muchos hijos inciten a sus padres a conocerles más y mejor, me despido de ustedes.

M.A.R.L., Guadalajara

Después de los relatos de madres enfurecidas que tiraron el* FFVIII *a la basura en un acceso compulsivo de preocupación, es reconfortante descubrir un ejemplo modélico de paternidad responsable.

Más chicas en los juegos

Parece que están contraatacando las chicas en nuestros videojuegos y en todas las plataformas. Ahora ya no se conforman con estar de segundonas, y lo que nos gustan son heroínas como Lara, Claire, Joanna, Regina...

Aun así, sigue habiendo todo un imperio masculino, como toda la serie de Final Fantasy*, los juegos deportivos,* Zelda, Golden Eye *y hasta* Pokémon*. Quiero animar a las empresas diseñadoras a que usen más a las chicas. Y también a las chicas, para que jueguen más a los videojuegos.*

Eduardo, Madrid

¡Abajo el imperio masculino! ¡Buuu!



Ganadores del nº 15

CONCURSO DE VERANO. Súper Pack: María Teresa Prados. Playstation: Miguel Ángel Couñago Martín, Esteban Roiz Maestro. Nintendo 64: José María Covelo, Pablo Saeta Tejero. GBC: Gabriel Rodríguez Morejón, Jaiones Salomé Olmos.

Playstation: Víctor Aguado Frías. Game Boy: Carlos Domingo Bujalance. Nintendo 64: Francisco José Pinilla Arribas. Gorras SCREENFUN: Sarabel Ramos Bono, Marta Aguado Garrido, Cristina Santo Fandiño, José David Camacho García, Javier Cuervo Rodríguez, Pilar Rojas. Pack 'Titán A.E.': Joseba Moro, Jonathan Mercade Navarro, Miguel Arrabal, Andrea Pérez Cossío Arias, Álvaro Berguillos Ruiz. Refresca-refrescos: Roberto Nieto Mato, Jerónimo Fernández, Víctor Ato Sánchez, David Núñez Bielsa, Carlos Gran Sabatel, Borja Bañuesłos Illescas, Francisco Muñoz Mañez, Pedro Rodríguez Lahuerta, Manuel Chamorro Perolio, Rafael Borja Muñoz, Sergio García de la Llave, Inmaculada García Guiral, Ferrán Barba Padrós, Pablo López Díez, Salvador Pinos, Raquel Yusta, Ramón Ramírez, Jesús Buendía, Sandra Pinto, Pablo Pintor. Cómic 'Usagi': Diego Sanmartín García, Ángel Ovejero Martínez, José Clemente Quílez. Guía 'AD&D': Segundo Chantada Blanco, Adrián Vela Equiza. Road Pack: Christian Busquiel Sanz. Master Pack: Jordi Camps Utesa. Grind Session: Jose María Vázquez Centeno, Pablo Barrios Moreno, José Antonio Ortiz Blancat, Francisco Javier Palencia, Juan Aguilar. Pack 'Icewind': Miguel Urquiza Alabarce, Marco Martínez Berbel, Antonio Macetero. Poster 'DoA2': Jesús Martín López, Albert Moya Arrayes, Carlos Javier Álvarez López, José Antonio Ramírez, Francisco Vidal Meca. Poster 'Fur Fighters': Isaac Pérez Díaz, Álex del Horno, Miguel Ángel Botella Torney, María Pilar Nortes Botella, Marta Ortiz Molina. BSO 'Vampire': Roberto Cuesta Rodríguez, Juan Pedro Rodríguez Correa, Carlos Carrasco Cepeda, Ángel Esco Ascao, Santiago Neto López, Juan José Morales, Francisco Javier Ruiz Flores, Pedro Fabián Martínez, Santiago Sánchez Pérez, Juan José Panadero. Pack 'Diablo 2': Iván Méndez Pardo, Ana Díaz Poza, Juan Nacher Ricart, Alberto Baixauli García, Lorena Álvarez López, Jesús Jiménez Hernández, Francisco Javier Avecilla Gil, Rubén González Ceballos, Cindy Nicole Price, José Antonio Castillo Avilés. Juegos 'Top 20': Maximina Reviriego, Alberto Jiménez Tejada, Eduardo Domingo Navarro, Víctor Manuel Padía Dios, Daniel Fernández Mayoralas.

BREVES

A la Play le faltan juegos de estrategia.
Es que muy poca gente tiene el ratón.

¿El *Marvel vs Capcom 2* y el *MGS 2* saldrán también para la Playstation?
El avejentado hardware de la Playstation jamás podría con ellos. ¡El futuro es de la Playstation 2!

¿Me compro la Game Boy o me espero a ver si sale otra mejor?
Espera a la Game Boy Advance, que será compatible con la vieja Game Boy.

¿Leéis todas las cartas del *Top 20*?
Son miles. Hay que usar la estadística.

¿Cómo hacéis el *Top 5*?
Con los mismos datos del *Top 20*.

Tengo 16 tacos y me molan los dibujos animados, ¿¿paissa argoo??
Cuando tengas 26, nos lo cuentas.

¿Cómo se meten los códigos de trucos para el *Final Fantasy VIII*?
Necesitas un aparato especial.

¿Kirby es un pokémon? ¡Es broma!
Tal vez sea un primo lejano de Jigglypuff.

Os lo advierto: si no publicáis mi carta, os mandaré a mi amigo Nemesis
Hmm... últimamente los lectores andáis muy amenazantes...

¿Por qué las chicas critican a Lara? ¿No será que le tienen envidia?
Habrá que preguntárselo a ellas...

Me encanta la revista (y por eso suspendo unas cuantas).
¡Oye, que eso no es culpa nuestra!

¿Habrá segunda parte de *Silent Hill*?
Están en ello. Dales tiempo.

¿Cómo se consigue a Mew?
Nintendo asegura que es imposible...

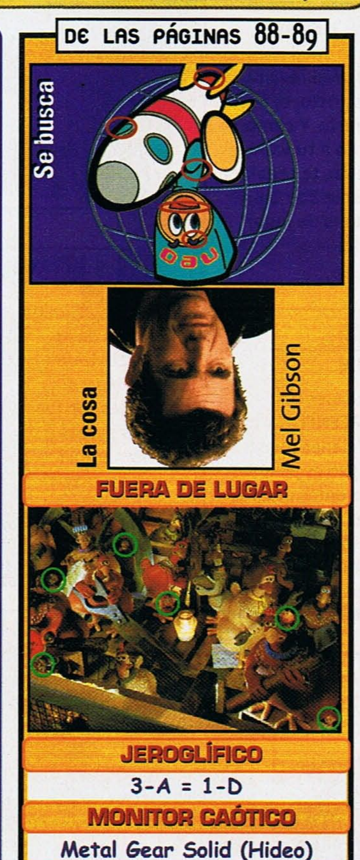
¿No es una injusticia que me echen del Pryca por pasarme tres horas con el *ChuChu Rocket!*? De vez en cuando daba una vuelta al pasillo...
Son unos bordes, no hay duda.

Un CD de regalo con músicas cañeras de videjouegos no estaría mal.
Pero habría que pagar unos derechos de autor muy caros a las compañías.

¿Soñar con las heroínas de los videojuegos es malo?
Depende. ¿Qué haces exactamente con ellas en tu sueño?

¿Quien es la tía del poster de *Silent Bomber*, en el número 15?
¿Qué pasa? ¿Es que sólo se puede soñar con heroínas digitales, o qué?

Me acuerdo de vosotros desde el número 1... ¡Mandadme una gorra!
Y nosotros nos acordamos de ti, pero las gorras se mandan por estricto sorteo.



SOLUCIONES

DEL NÚMERO 16/00

■	F	■	I	■	A	■	A	■	O	■	H	■	M	■	U
D	I	A	■	C	H	A	S	E	■	P	E	N	A	S	■
■	N	E	N	A	■	L	A	T	A	■	L	■	S	O	R
L	A	R	■	S	I	M	S	■	R	O	E	R	■	L	A
■	L	E	M	A	■	A	■	E	M	A	N	A	R	■	Z
Z	■	O	A	■	F	■	R	A	Y	M	A	N	■	F	A
■	M	■	S	A	L						■	A	M	O	■
P	I	N	■	S	O						T	■	U	F	O
■	S	O	P	O	R						■	I	G	O	R
G	A	S	A	■	E						S	R	I	■	C
■	S	■	N	O	S						■	A	R	E	A
D	■	F	■	R	■						E	N	■	X	■
■	A	I	D	O	P	■	S	■	T	■	R	■	L	I	S
I	D	E	A	■	O	M	A	R	■	C	A	S	E	T	A
■	I	■	S	O	S	■	T	R	A	E	■	U	S	O	S
R	A	P	■	R	O	B	O	■	Q	U	E	S	O	■	T
■	F	O	S	A	■	E	J	A	U	T	A	T	■	S	R
C	A	C	E	R	E	S	■	V	E	A	■	O	B	O	E
■	M	A	O	■	N	O	T	E	L	■	M	■	O	I	■
C	R	A	Z	Y	T	A	X	I	■	D	I	A	B	L	O

SCREENFUN CUESTIONARIO 17

Envíanos este cuestionario y nos ayudarás a hacer una revista más acorde con tus gustos. ¡Sorteamos una Game Boy Color entre todos los que participéis!
SCREENFUN, ref.:Cuestionario 17, apdo. 14.116, Madrid 28080.

Nombre:..
Dirección:.. **Nº:**........ **Piso:**................
Código Postal:.................. **Teléfono:**............................ **Edad:**..........

1. ¿Qué tipo de plataforma utilizas?

PC ☐ Game Boy Color ☐
Sony Playstation ☐ Dreamcast ☐
Nintendo 64 ☐ Máquinas recreativas ☐
Game Boy ☐ Otras... ☐

2. ¿Qué tipo de juegos prefieres?

Estrategia ☐ Plataformas ☐
Shoot'em up ☐ Rol ☐
Beat'em up ☐ Aventura ☐
Simulación ☐ Simuladores deportivos ☐

3. ¿Cuál es tu personaje favorito de los videojuegos?

....

4. Las tres páginas que más me han gustado han sido:

1ª............................ 2ª............................ 3ª............................

5. Las tres páginas que menos me han gustado han sido:

1ª............................ 2ª............................ 3ª............................

6. ¿Te interesan las siguientes páginas?

Hardware Sí ☐ No ☐ Por qué...................................
Software Sí ☐ No ☐ Por qué...................................
Música, TV, radio... Sí ☐ No ☐ Por qué...................................
Rol y estrategia Sí ☐ No ☐ Por qué...................................

7. ¿Qué revista/s de videojuegos o informática sueles comprar?

....
¿Por qué?...

8. ¿Cuál crees que es el mejor videojuego de la historia?

....

9. ¿Qué es lo que más te gusta de SCREENFUN?

....

10. ¿Y lo que menos?

....

11. De los regalos que ha hecho SCREENFUN, ¿cuál ha sido el que más te ha gustado?

Pegatina PSX ☐ Pegatina N64 ☐ Megapósters ☐ Otros...........

12. SCREENFUN es mensual; ¿por qué la compras?

Porque es muy completa ☐ Por el tema de portada ☐ Por el regalo ☐



¿Todavía no te ha tocado nada en nuestros sorteos? ¡Pues ya va siendo hora de que tengas suerte! Nos gustaría que todos vosotros tuvierais un regalito nuestro, porque os lo merecéis, ¿o no? Quizá hayas sido malo y por eso no ha habido suerte: tendrás que portarte bien y esforzarte en tus deberes. Así que ya sabes: mándanos una postal o carta al código postal que indicamos en la estrella de la página correspondiente, ¡Ah, y que no se te olvide apuntar la referencia!

SCREENFUN

Pág. 75 Chaleco 'Pokémon Snap' + 1 Pack cámara Polaroid

¿Eres uno de los miles de fans de *Pokémon*? ¿Te gustaría poder hacer todas las fotos posibles en el *Pokémon Snap*? Tenemos las herramientas necesarias para que vayas practicando y te conviertas en todo un auténtico fotógrafo: si eres el afortunado, te regalamos esta increíble cámara Polaroid, ¡que revela las fotos al instante! Además, con el exclusivo chaleco que sorteamos con ella, podrás irte adonde quieras, ¡y podrás meter todos los accesorios que necesites en sus numerosos bolsillos! Mándanos la referencia en una carta o postal al apartado de correos correspondiente y... ¡hazte con todo (el equipo)!

Ref. Pokémon Snap

Pág. 40 5 Juegos 'Stars 2001'

¿Te ha entrado el gusanillo de comprobar si el *Stars 2001* es tan alucinante como lo pintan? ¿Quieres ver si realmente incluye tantos elementos innovadores? Nosotros también queremos que lo pruebes, y no sólo eso: queremos que juegues tantas veces como quieras. Te damos la oportunidad de demostrar todas tus dotes futbolísticas en pantalla, ganando uno de los cinco *Stars 2001* que sorteamos. ¡Escríbenos rápido y a ver si marcas gol!



Ref. Stars 2001

Pág. 93 1 Game Boy Color

SCREENFUN quiere darte lo mejor, por eso te hacemos tantas preguntas en el cuestionario: para que la revista esté hecha a tu gusto, te interese y te divierta. Y como agradecimiento a tu valiosa colaboración, te regalamos una Game Boy Color, ¡y no pares de jugar ni en la calle!



Ref. Cuestionario 17

Pág. 90 5 Gorras SCREENFUN

¿Cómo? ¿Que eres un fiel lector de SCREENFUN y todavía no tienes nuestra gorra? ¡No es posible! No queremos que te quedes sin ella: por eso seguimos sorteándola. ¡Ojalá te toque esta vez!

Ref. Cartas del lector 17

Pág. 85 2 Cintas 'Gun Buster'

¿A ti también te gusta el manga y el anime? Pues estás de suerte, ¡si nos escribes y eres uno de los dos afortunados de este sorteo, puedes hacerte con una cinta de vídeo de *Gun Buster!*

Ref. Gun Buster

Pág. 27 5 Juegos



¡Juega, juega, juega y no pares de jugar! Hazte todo un experto y dinos cuáles son los mejores juegos del momento. Y podrás llevarte el que nos pidas, ¡para que juegues, juegues y no pares de jugar!

Ref. Éxitos 17

Pág. 84 2 Lotes de 10 cómics 'X-Men'

No te pierdas las aventuras de estos mutantes. Escríbenos: quizá consigas uno de los dos lotes de cómics de *X-Men*, ¡para que te pongas al día!

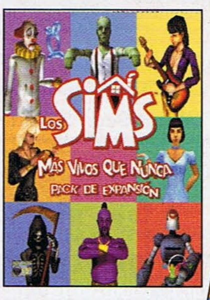
Ref. X-Men

Pág. 88 1 Playstation

Pon en marcha tu cerebro y resuelve el autodefinido de este número si quieres hacerte con la fabulosa Playstation. ¡Corre antes de que ya no queden más consolas como ésta!

Ref. Autodefinido 17

Pág. 34 10 Pack de expansión 'Los Sims: más vivos que nunca'

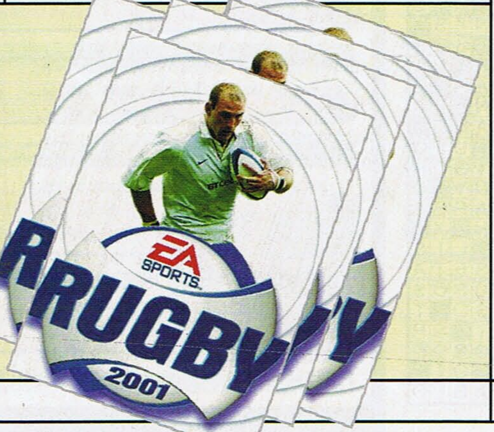


El título del juego hace honor a su nombre, porque desde luego, estos Sims están más vivitos y coleando que nunca. Ahora tienes multitud de posibilidades de interacción entre los personajes que aparecen en la nueva ampliación del juego de simulación más divertido y original del momento, ¡como la vida misma! Los 125 objetos y 5 personajes nuevos (tan disparatados como un alienígena, un genio o un muñeco de vudú) te darán mucho juego. ¡Corre! ¡Tienes muchas posibilidades de hacerte con uno!

Ref. The Sims

Pág. 59 5 Juegos 'Rugby 2001'

A partir de ahora no hace falta que parezcas un armario y que tengas cara de bruto para poder jugar al deporte al rugby. Puedes convertirte en todo un experto, aunque seas delgado como un alfiler, más bien bajito e incapaz de matar a una mosca. ¿Que cómo? Gracias a *Rugby 2001*. Los gráficos son tan realistas que creerás estar en medio del campo. ¿Quieres probarlo? Entonces, ve a por algo para escribir, mándanos la referencia de abajo, cruza los dedos ¡y mucha suerte!



Ref. Rugby 2001

Fotos: José Castro.

BRAVO ¡Por ti! Es tu revista

Nº 125 275 ptas. Canarias, Ceuta y Melilla 290 ptas.
Cada 15 días en tu kiosco

Álex: Todos los secretos de su disco

BRAVO ¡Por ti!

REGALO El detector del amor. Comprueba si te ama

¡EXCLUSIVA! Las fotos de la boda de Brian

4 POSTERS BRAD PITT · GATO · CHRISTINA AGUILERA

ESPECIAL TESTS
- Nuevo curso, ¿nuevo chico?
- Descubre tus tres enigmas
- Ismael o Israel: ¿Cuál va más contigo?
- ¿Eres capaz de luchar por tu amor?

S CLUB 7 Su entrevista más divertida

Mal de amores en Compañeros

GRAN SORTEO BRITNEY

¡Conócela en directo! BRAVO te invita a su concierto

Además: ENRIQUE + SUPERVIVIENTES + RAÚL + CHAYANNE + CHRISTINA AGUILERA + MÓNICA NARANJO

8 424094 662067 00125

TV

¿ISRAEL o ISMAEL? ¿CUÁL VA MÁS CONTIGO?







Test



Música



Regalos

y mucho más

Cada 15 días en tu kiosco

BRAVO ¡Por ti! es cosa tuya

¡Tu eres el jefe!

SE NECESITA DIRECTOR:
El nuevo videojuego está buscando el candidato ideal para diseñar, crear y controlar el parque virtual de LEGOLAND

REQUISITOS:
Imprescindible previa experiencia en construcción.
Preferiblemente con Graduado Escolar

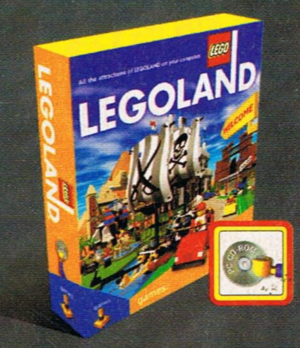
CARACTERÍSTICAS PERSONALES:
A los aspirantes les tienen que gustar los videojuegos y deben tener una buena aptitud para organizar tareas complicadas.

RESPONSABILIDADES:
Conseguir que miles de mini-figuras se diviertan a través de la construcción del mejor parque de atracciones posible.

BENEFICIOS:
La posibilidad de ganar dinero extra por las nuevas atracciones.
Horas extras garantizadas.

FUTURO PROFESIONAL:
¡Hoy LEGOLAND, mañana será el mundo!

PRÓXIMO PASO:
Dirigirse a la juguetería más cercana (por favor, abstenerse vagos)





www.LEGO.com